

WIZ

ז י ן ן

הירחון למשחקים משחקי מחשב משחקי שולחן סגה ונינטנדו מבוכים ודרקונים ועוד

080043
11.90 ש"ח (כולל מע"מ)
באילה 10.20 ש"ח
נובמבר 1994

- מוסף סייברפאנק!
- מדריך כרטיסי קול!
- חדשות מדהימות מחו"ל!

43
ניליון



01114850
פריט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 982528

תוכן העניינים

ערב צח! ערב זך!

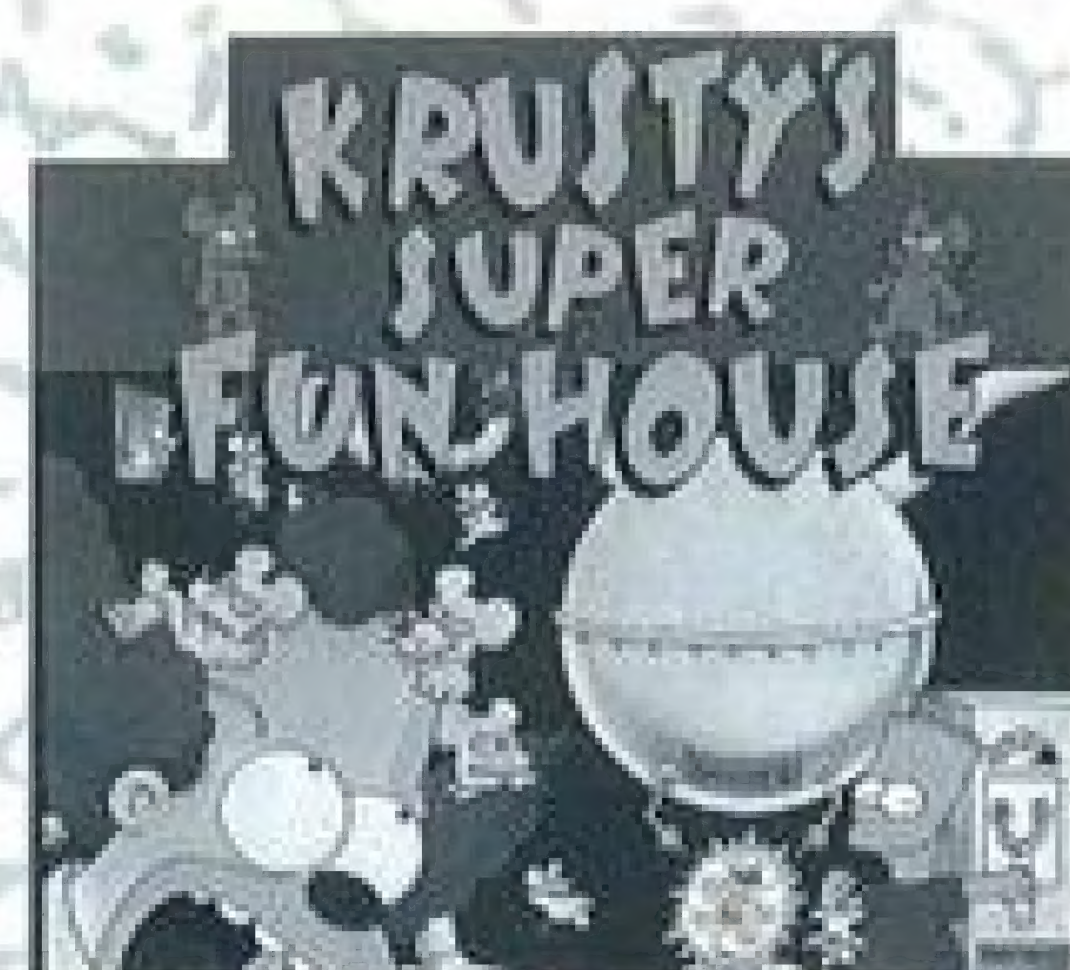
מה שלומכם היום? בסדר??
יופיו גם בוויז הכל שיגעון
והעניינים כרגיל. "פרסים,
פרסים..." אני שומע אתכם זועקים
- ולכן ניגש לעסקים:

אם אתם סקרנים לדעת איזה
סלוגן חדש יש לעיתון, רוצו
לעמוד 27 ותגלו בעצמכם. אם
אתם רוצים משימות חדשות או
פרסים חדשים - בבקשה:
שכנעו אותי שמגיע לכם פרס.
באמת, שילחו לי גלויה והסבירו בה,
בלא יותר משלושים מלים (30), מי
שיחרוג לא ישתתף) למה הפרס
מגיע דווקא לכם, למה כדאי להעניק
אותו לכם ולא לאחרים, ובעצם אתם
יכולים לכתוב כל מה שתמצאו
ושנראה לכם שיעזור לכם במצור
אחר הפרס.
את הגלויות יש לשלוח ל-"טור
העורך", WIZ, ת.ד. 2409 בני ברק,
מיקוד 51114. הגלויה הזוכה
תתפרסם בטור זה ממש.



גיליון 43: נובמבר 1994

- 4 • חדשות מעבר לאוקיינוס -
- 6 • לומדה: פאט פאט על הירח -
- 8 • PC: חקירה מצולמת - ELITE II -
- 10 • PC: בארבי -
- 12 • קול הכרטיסים -
- 14 • PC: טיפים -
- 16 • PC: הרפתקה תת ימית -
- 17 • PC: QUANTUM GATE -
- 18 • PC: קראסטי -
- 19 • PC: בטחובן -
- 20 • PC: TIE FIGHTER -
- 22 • PC: חף מפשע -
- 23 • PC: מכונת מלחמה -
- 24 • פוסטר -
- 26 • PC: CRITICAL PATH -
- 27 • וויזים כותבים -
- 29 • סנה מנה דרייב -
- 30 • שאלות ותשובות עם ד"ר וויז -
- 32 • סופר גינטנדו -
- 34 • משחקי תפקידים: מה שבעז -
- 36 • משחקי תפקידים: שיטות על המאזניים -
- 39 • שיחות עם מורגן לה-פיי -
- 41 • משחקי תפקידים: מטרת דמות -
- 42 • סיפור סייברפאנק -
- 44 • קומיקס: סהרון -
- 46 • לוח -



הליצן היהודי המצויר והמצוין יצחק
עליכם בעמוד 18.



המכונות המפורסמות - עכשיו גם בעולמות
אחרים ובעמוד 6.

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר
עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה
החודשית וזכו במשחק PC מתנת
Bug Games - המשחק יישלח
לבתיכם:

דניאל רוני מנהריה, ברט
דניאל ממושב מנוף, תמנה דניאל
מהרצליה, טאובר אילן מתל אביב,
ויינר אלון מרחובות, טרפלד גיל
מעומר, טל בועז מפתח תקוה,
מיכאל גלעד ממכבים, לוי אלחנן
מתל אביב ופרקש גלעד מקרית
אתא.

מנהל: דוד רביב • עורך: ניר צוק • ניהול הפקה ומודעות: לילי
צראף • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: טל
סלם • צלם: יהודה נגטיב • המשתתפים: ד"ר WIZ, ניר צוק,
שחקן בן צור, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דיוויד כץ, ערן בן-סער,
אבי סבג, ליאור ברנע, תומר חנוכה, קובי קרלבר, רוי מרשל •
עיצוב גרפי: סולו קמינר • סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה
שפיגל, מיקסם טכנולוגיות • דפוס: אומני אופסט בע"מ • מויל:
WIZ, ירחון • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים
ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 •
טל: 03-5702654 • פקס: 03-5708174 • BBS: 09-334889

הודעה

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 14:00-16:00 בלבד.
ה-BBS פועל בין השעות אחת עשרה בלילה ועד לשבע בבוקר.
מפעילי ה-BBS אינם מספקים תשובות או עזרה במשחקים.

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות,
המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא
יחזור.



כשאתם קונים משחק מחשב ב*פייק* אתם קונים על בטוח!

התקנתם את המשחק והוא לא לטעמכם, מכל סיבה שהיא,

החזירו אותו ל*פייק* במצב תקין וקבלו זיכוי למשחק אחר.

בואו ל*פייק* ותהנו מקניה נוחה, תמיכה צמודה ויחס אישי.

סניף תל-אביב: רח' אבן-גבירול 60, טל' 03-6961826.

סניף הרצליה: סוקולוב 29 (פסז' סטאר), טל' 09-589077.



פייק
מסביב למחשב



סגה מגה דרייב

סופר נינטנדו

Mortal Kombat II



גיים בוי

קחו נשימה עמוקה וראו את הגרסה החדשה של משחק הקרבות המפורסם בעולם - Mortal Kombat II למכשירי הסופר נינטנדו, סגה מגה דרייב, גיים בוי וגיים גיר. כל 12 הדמויות המוכרות יחזרו במלוא העוצמה בגרסת ה-16 ביט. עם דמויות חדשות כגון באראקה, קיטאנה וג'אקס - תזדקק לכל הכוחות שלך כדי לעמוד מולן. כמו בגרסת המכונה, תהיה לך גישה ל-"צעדי ידידות" יחד עם כמה דמויות חבויות. כולנו יודעים שהקטן הדם היא כל הסיפור, והפעם הדם והלכלוך קיימים גם בגרסת הסופר נינטנדו. תנו לתמונות להכות בכם!

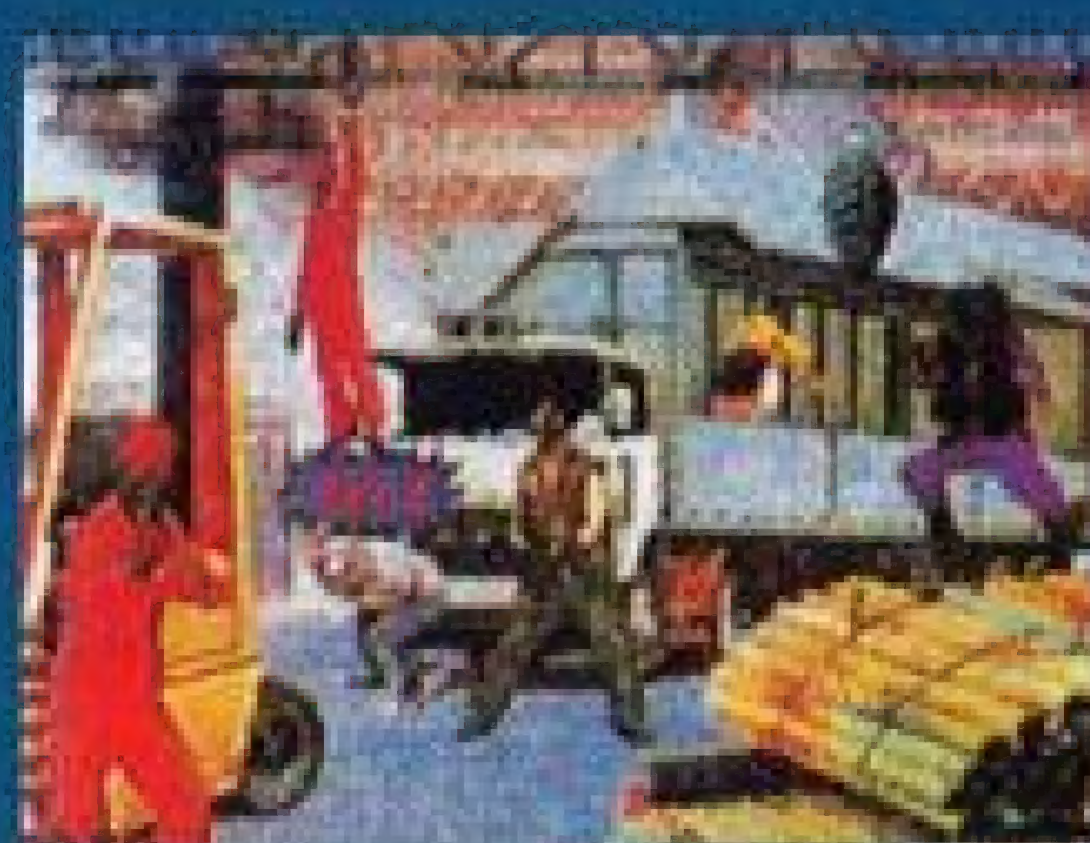
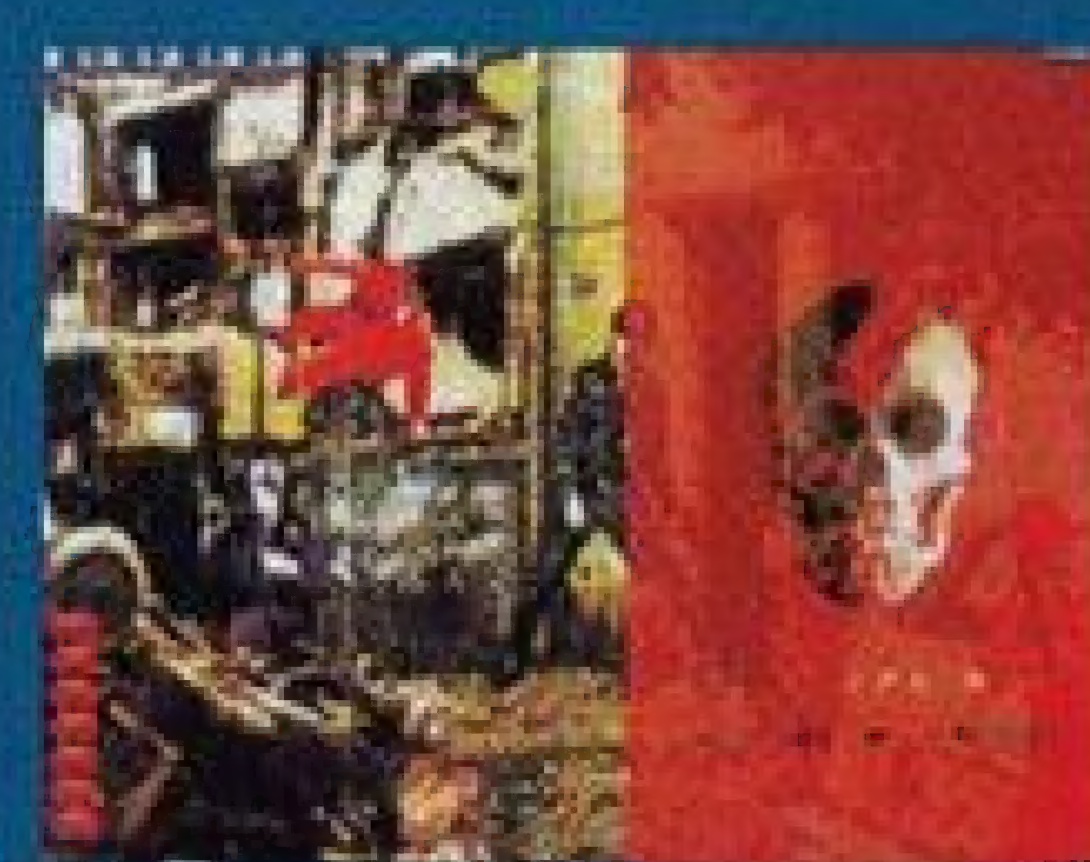


גיים גיר



Operation Wolf 3

למכורי מכונות המשחק: זוכרים את הוציאה את גרסה III הגזעית של המשחק המפורסם. השחקן יכול לקחת מספר כלי נשק תוך כדי פילוס דרכו בשלבי המשחק. המשחק נועד לשחקן יחיד או שניים והפעולה על המסך מותחת מאוד: מה גם שה"בוסים" בכל סוף שלב "מגניבים" לאללה.



מאת: ד"ר וויז

Action Relplay

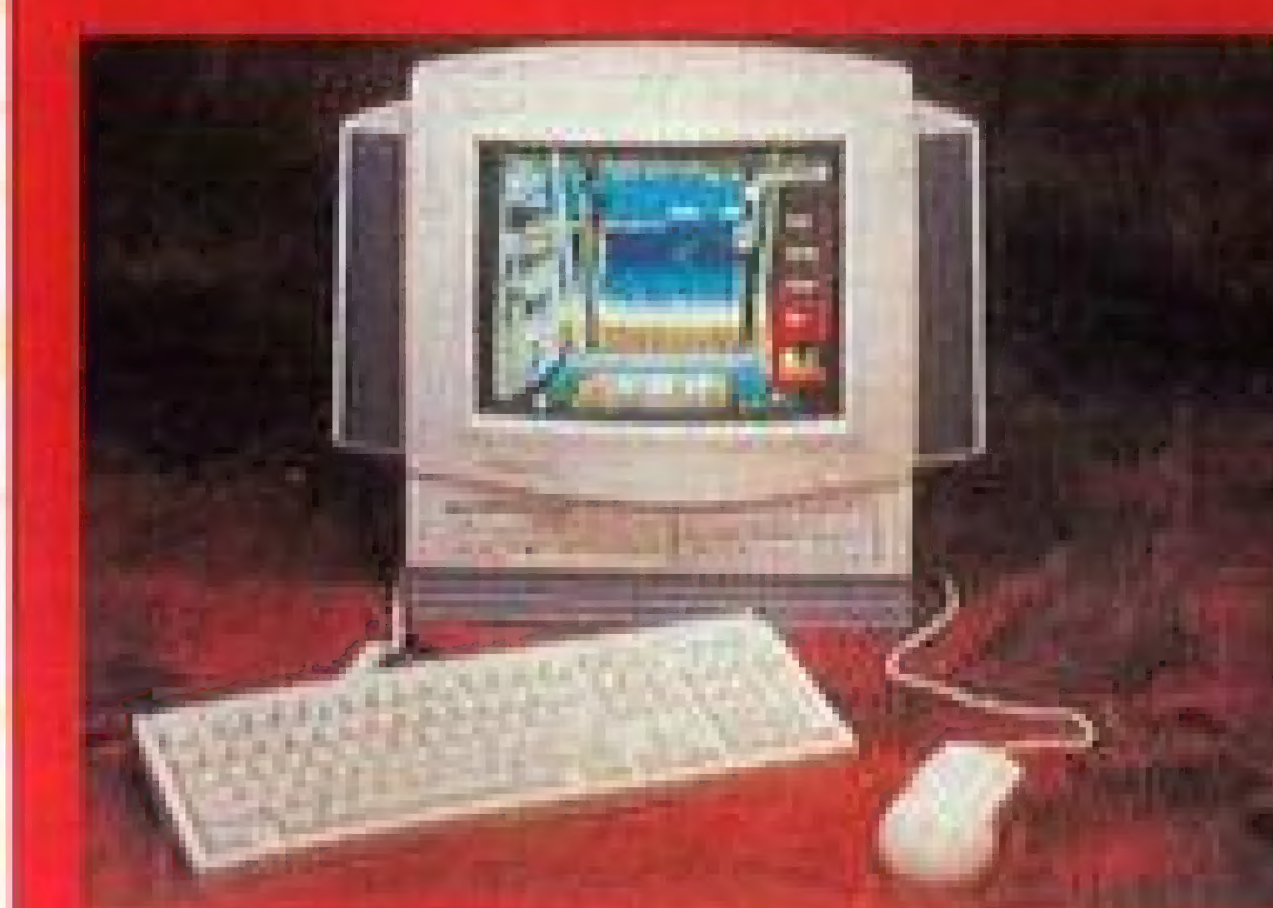


לכל אלו שחלמו על ניקוד אין סופי, מוחות, תחמושת ואנרגיה ללא הגבלה: הנה כרטיס נפלא, המתחבר לתושבת פנויה במחשב ה-PC ובעזרת תוכנה מתאימה - בכל שלב במשחק ועל ידי לחיצה על מקש מסוים - הוא עוצר את המשחק ומאפשר לך לשנות את הערכים שבזיכרון המחשב. למה זה טוב? תוכנת המשחק מבוססת על שפת מחשב, בה קיימים ערכים המשתנים בכל רגע בזיכרון המחשב. על ידי "הקפאת המשחק" ואפשרות לשנות את הערכים, יכול המשתמש להחליט שיש לו עוד 100 פסילות או לטעון מחדש את האנרגיה. יתרה מזאת, הכרטיס מאפשר לשמור קטעים מזיכרון המחשב על גבי הכונן הקשיח, לשמור תמונות מסכים בצורת קובצי PCX, להאיט את המחשב אם המשחק פועל מהר מדי ועוד. אך אין טוב ללא רע: הבעיה היא שאם אינך יודע להתעסק עם כתובות זיכרון, חבל על הזמן, כיוון שהמחשב "ייתקע" לך כל הזמן... מחירו של התענוג בחו"ל הוא כ-350 ש"ח.

Computer Optics

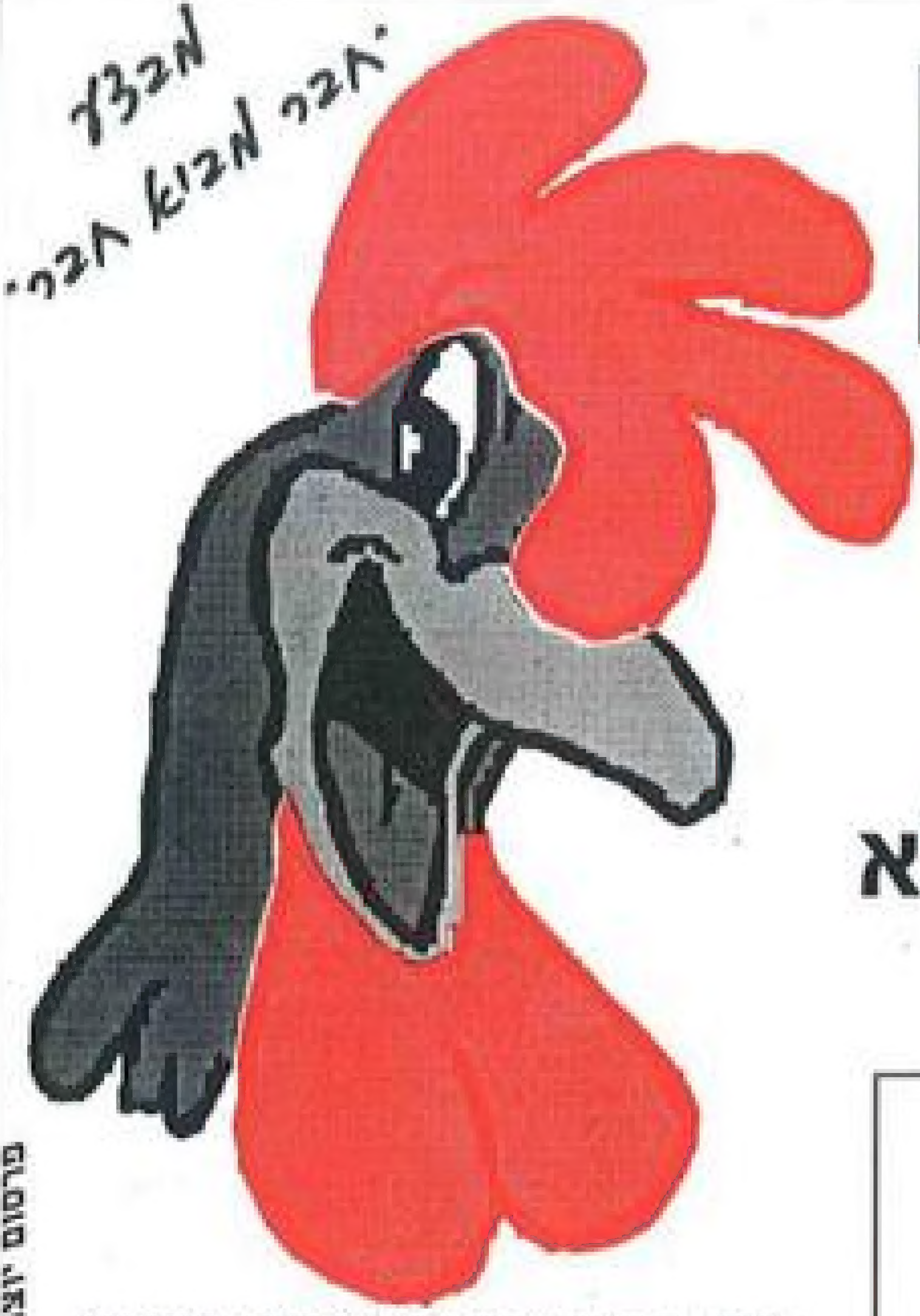


משקפיים חמודים אלו נועדו להגן על עיניך ממה שפולט המסך - קרינה אולטרה סגולה וקרנית רדיו. הם גם מפחיתים את מתיחות העיניים ומרככים את תאורת המסך. חכו, בעוד כמה שנים בטח נראה משקפיים כאלו עם תוויות של מעצבים ידועים... מחיר התענוג בחו"ל הוא כ-150 ש"ח.



חברת המחשבים פאקד בל הכריזה על סדרת מחשבים חדשה לבית Spectra. המחשבים הינם מבוססי מעבד 486 (DX, SX ו-DX2) בעיצוב מיוחד הכולל הכל יחד: צג, כונן CD-ROM, מקלט טלוויזיה, מקלט רדיו, המקולים סטריאו, מודם, פקס ומזכירה אלקטרונית והגע, מה עם שואב אבק, מכונת אספרסו ומכסחת דשא?

הכל באחד



מרטון יוצר

רק בסקנסופט אתה מוצא כל מה שאתה צריך במחיר שאתה רוצה!

תראה להורים את המחירים

כשקונים את הציוד הטוב ביותר אתם לא חייבים לשלם יותר! השוו וראו:

מוזמנים	
2400/9600 DUTCH פקס	345 ש"ח
2400/9600 פקס דינמו	526 ש"ח
14400/14400 פקס דינמו	1019 ש"ח
CD-ROM	
CD OCTAVE מהירות כפולה	689 ש"ח
CREATIVE OMNI CD 563	709 ש"ח
CD REVEAL	849 ש"ח
סורקים ש/ל	
HS-410H ידני (64 גוונים)	335 ש"ח
HS-410G ידני (256 גוונים)	406 ש"ח
PROSCAN PS-1500	1428 ש"ח
סורקים צבעוניים	
HS-410-C ידני (24 ביט)	969 ש"ח
PROSCAN PS-6000	2028 ש"ח

מחשבי OCTEK	
486SX-33 INTEL	\$1149
MSX 286I ■ SVGA0.28NI	HD 212MB
MINITOWER ■ כונן 5.25	4MB זכרון ■ DOS-6.2
כרטיס SOUND BLASTER מקורי	
486DX2-66 INTEL	\$1399
MSX 286I ■ SVGA0.28NI	HD 270MB
MINITOWER ■ כונן 4MB	1MB זכרון ■ DOS-6.2
כרטיס SOUND BLASTER מקורי	

מדפסות סיכה	
סייקושה (9 סיכות)	851 ש"ח
סיטיזן (9 סיכות) SW-90	866 ש"ח
סיטיזן (24 סיכות) ABC	866 ש"ח
מדפסות צבע	
סייקושה (24 סיכות)	1338 ש"ח
סיטיזן (9 סיכות) SW-90	995 ש"ח
סיטיזן (24 סיכות) ABC	999 ש"ח
כל מדפסות EPSON במחירים מיוחדים!!	
DISCOVERY CD 16 SUPER	1489 ש"ח כולל מע"מ
כונן CD-ROM במהירות כפולה, Sound Blaster 16, רמקולים איכותיים ומיקרופון, כותרים: קריאוקי שירי ילדים, אנציקלופדיית המולטימדיה החדשה של גרוליי, פוטוסיטילר - תוכנה לעיבוד תמונה, Gallery Effects - אפקטים מיוחדים לתמונות, Digital Morph, Composer, Kai Power Tools תוכנות: נמלולים, אינדי 500.	
ערכות מולטימדיה	
GAME BLASTER SUPER	1879 ש"ח כולל מע"מ
ערכת מולטימדיה מיוחדת למשחקים: כרטיס Sound Blaster 16, כונן CD-ROM במהירות כפולה, ג'ויסטיק, רמקולים איכותיים. תוכנות: נמלולים, אינדי 500, תקליטורים: חזרה ל ZORK, מתקפות המורדים, IRON HELIX, SIM CITY 2000, אנציקלופדיית המולטימדיה החדשה של גרוליי, סימולטור F117A, ציביליזציה, Silent Service, Railroad Tycoon.	

מסכי SVGA	
מבצע מיוחד על מסכי KFC, ADVANT, PACKARD BELL.	
זכרונות במבצע	
4MB 474 ש"ח	
כרטיסי קול	
CREATIVE: SOUND BLASTER 2.0	243 ש"ח
SOUND BLASTER PRO	365 ש"ח
SOUND BLASTER 16 VALUE	507 ש"ח
S. B 16 BIT OCTAVE	454 ש"ח
SOUND FX PRO 16-BIT REVEAL	507 ש"ח

מחשבי PACKARD BELL במחירים שאסור לנו לפרסם... צלצלו!	
SEAGATE	CAVIAR
749 260MB ש"ח	750 212MB ש"ח
809 341MB ש"ח	811 270MB ש"ח
851 428MB ש"ח	871 340MB ש"ח
1126 545MB ש"ח	965 425MB ש"ח
1539 720MB ש"ח	1236 540MB ש"ח
2877 1050MB ש"ח	1722 740MB ש"ח
6444 2145MB ש"ח	2533 1030MB ש"ח

כל המחירים בשקלים כבר כוללים מע"מ!

מחשבים • מדפסות • סורקים • דיסקים • מולטימדיה • זכרונות • ציוד היקפי

מרכז למיחשוב וציוד היקפי במחירים מדהימים רח' בצלאל 4 (קומה 6), רמת-גן

סקנסופט

מערכות סריקה בע"מ טל. 03-5759368 פקס. 03-7520821



פאט פאט

מביעה לירח!



מאת: שחף בן-צור

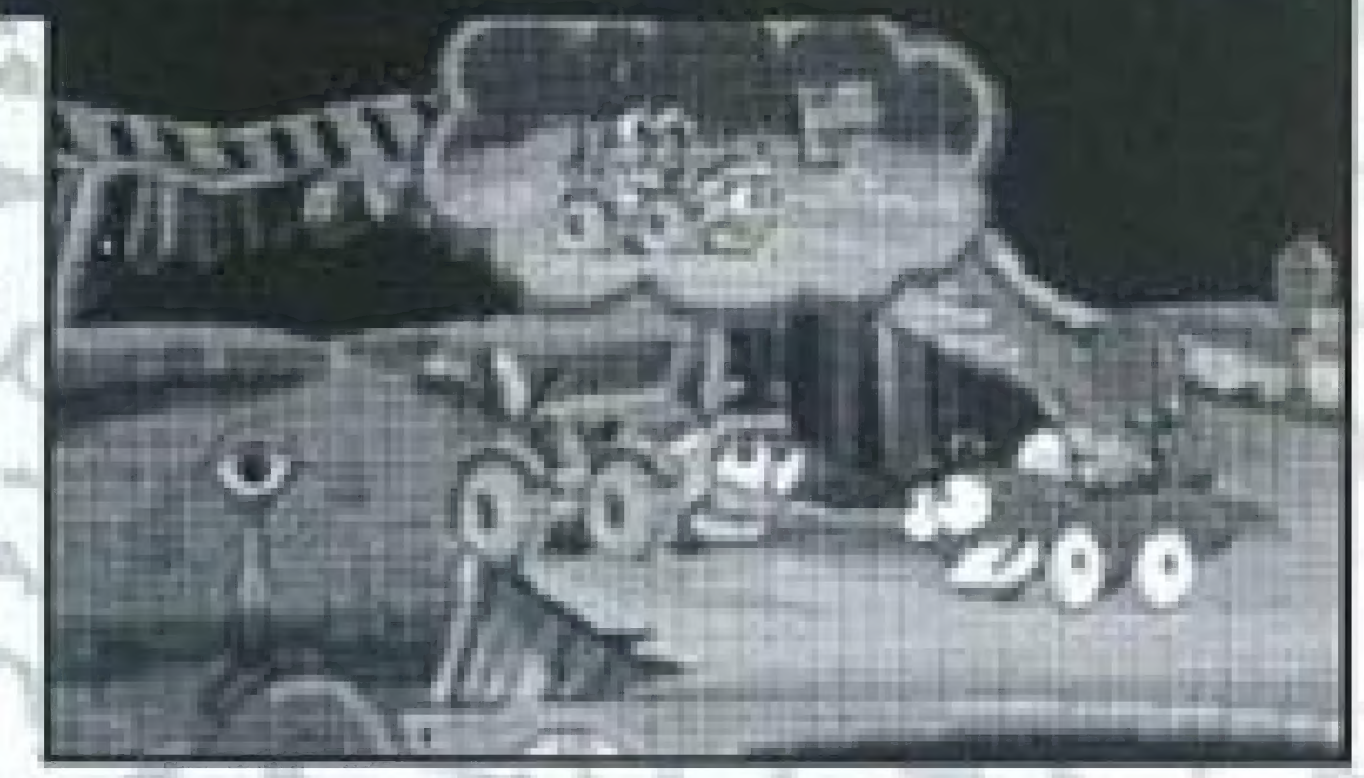
בתחילת השנה (1994) יצא בארץ המשחק "פאט-פאט" במצעד, והכיר לילדים מכונת אדומה וקטנה עם אופי של "ילד טוב ירושלים" - פאט-פאט.

פאט-פאט היתה צריכה להרוויח כסף על מנת שתוכל להכין את עצמה למצעד המכונות השנתי, ואת זה היא עשתה תוך כדי ביצוע משלוחים של מצרכים בעיירה וכיסוח הדשא כהכנסה נוספת. מטרת המשחק היתה, חוץ מהקניית ערכים טובים, ללמד את הילד להבדיל בין קבוצות שונות של צבעים, מספרים וכדומה.

"פאט-פאט על הירח" הוא המשך ישיר לאותו משחק. כאן כבר מוותרים על הצגת פאט-פאט בהתחלה (יוצאים מתוך הנחה שהיא כבר מוכרת לילד), והעלילה מתחילה מהרגע הראשון.

בסיפור זה נשלחת פאט-פאט (בטעות, אלא מה!) לירח, וכדי לחזור עליה לבנות טיל המורכב מ-13 חתיכות: חרטום, הגה, גוף ו-10 חתיכות ירח. את החתיכות הללו היא תשיג תוך כדי ביצוע משימות שונות על הירח.

גם במשחק זה, כמו בקודם, יש



במבנים רבים. בין המשימות שפאט-פאט צריכה לבצע עליה לזכות במפתח העיר, לבקר בבית הדירות על הירח (בעל 16 דירות שונות), לבקר בקיוסק המקומי, לשחק כדורסל ועוד ועוד.

אחד הדברים הנחמדים במשחק הוא הימצאותם של משחקים בתוך משחקים. כאשר פאט-פאט נמצאת בקיוסק היא יכולה לשחק במשחק הווידאו שנמצא שם. המשחק הוא כמו משחק וידאו אמיתי ותוצאתו אינה משפיעה על פאט-פאט. כמו כן, יכולה פאט-פאט לשחק במשחק הערבוב, כאשר היא נמצאת בחנות הבגדים, וגם זה אינו משפיע על המשחק עצמו. נחמד.

השילוב של כל התכונות הללו יחד ומשחק בתוך משחק, ריבוי משימות ומסכים מאפשר לילד שעות משחק רבות, מלאות בחשיבה והנאה.

ציורים

סוג: לומדה
גרפיקה: * * * * *
צליל: * * * * *
כיף: * * * * *
כללי: * * * * *
שווה את המחיר? מומלץ לבוגרי המשחק הקודם.



לפאט-פאט חברים רבים - הכלב שלה שתמיד איתה (גם במשחק הקודם) וחבר שהיא רכב חלל שהובא מכדור הארץ וננטש.

הגרפיקה במשחק אינה שונה מזו שבמשחק הקודם, והדגש הוא על גרפיקה חלקה ונעימה לעין (כמו בסרט מצויר). המוסיקה והצלילים גם הם מתאימים, ושימו לב! המשחק דובר עברית, אבל אפילו לזה כבר התרגלנו בסיפוק. השינוי הגדול מגיע באפשרויות

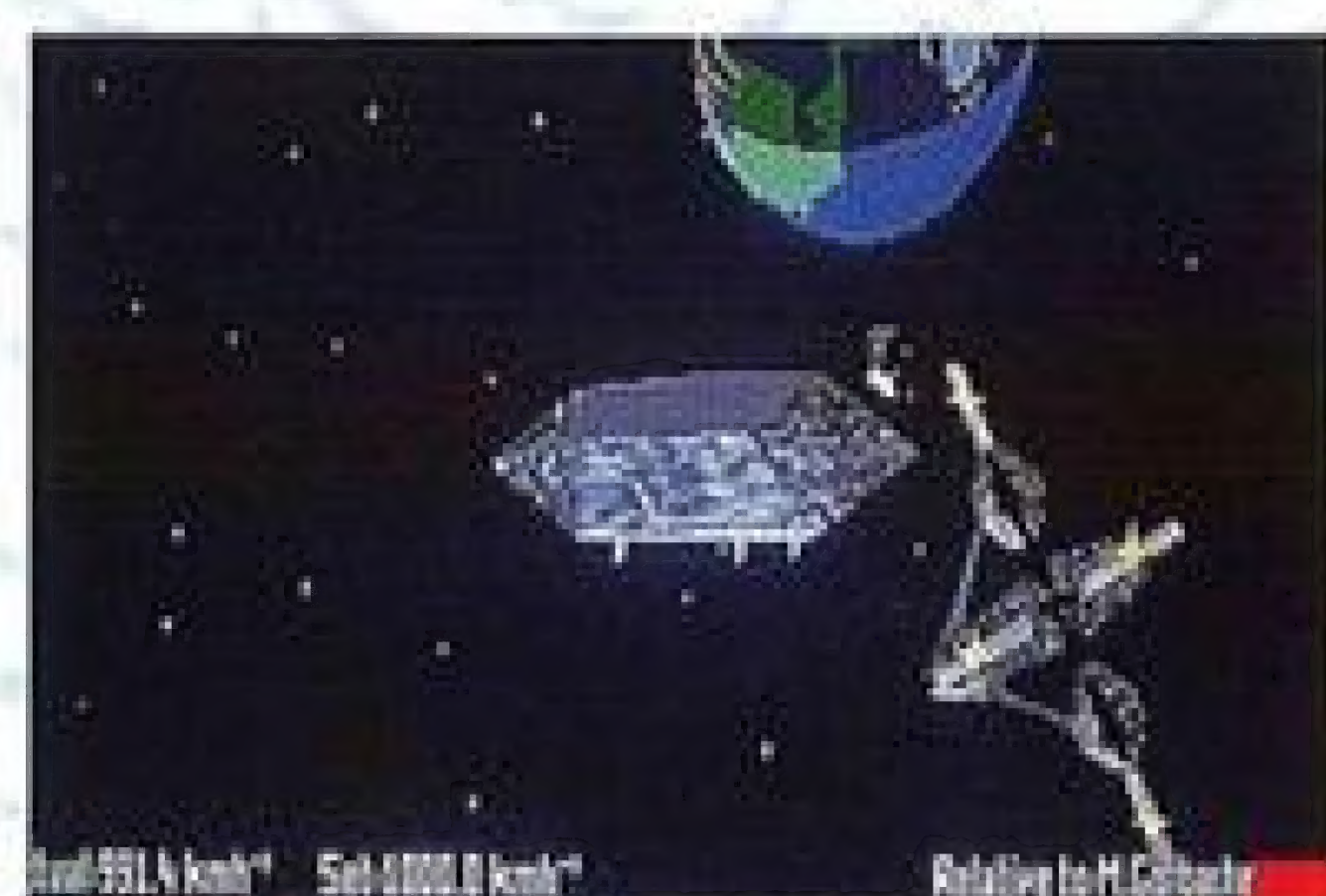
הרבות שעומדות בפני הילד - במשחק הקודם מספר המסכים היה מועט ומספר האפשרויות בכל מסך היה קטן. במשחק זה כמעט כל דבר שתיגעו בו יזוז, גם אם אינו קשור למשחק, וביצע סרטון אנימציה קצר ובדרך כלל אף מצחיק. כמו כן, מספר המסכים גדול והאפשרויות בכולם רבות (לעתים קרובות רצוי לחצות מספר פעמים על אותו חפץ או דבר, משום שהתגובה תהיה שונה בכל פעם).

המשחק עצמו אינו קל מדי, ומהווה המשך ישיר למשחק הקודם מבחינת רמת הקושי, לכן הוא מומלץ לילדים אשר כבר שיחקו ב-"פאט-פאט" במצעד. לילדים שלא מכירים את המשחק, מומלץ תחילה לרכוש את המשחק הראשון, ורק אז להפעיל את המשחק הזה.

החיפוש אחר חלקי הטיל הוא ארוך, ומצריך נסיעות רבות על פני הירח ובקור



חקירה מצולמת



15 ASP EXPLORER - גדול, זריז ובעל טווח גדול יותר, אך בעל טיל אחד בלבד.



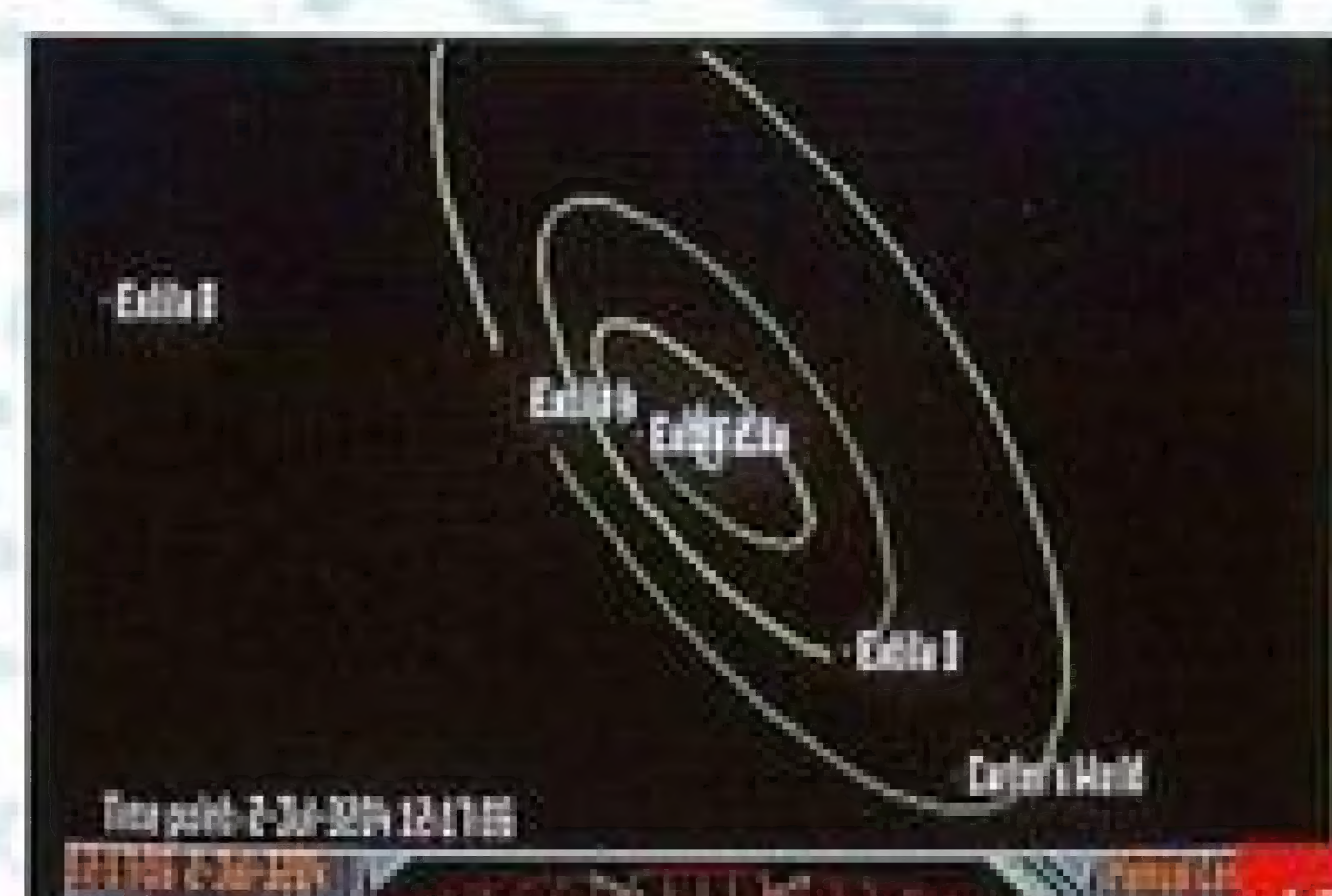
11 מה שחשוב לך זה מה מייבאים מכל כוכב ומה מייצאים ממנו.



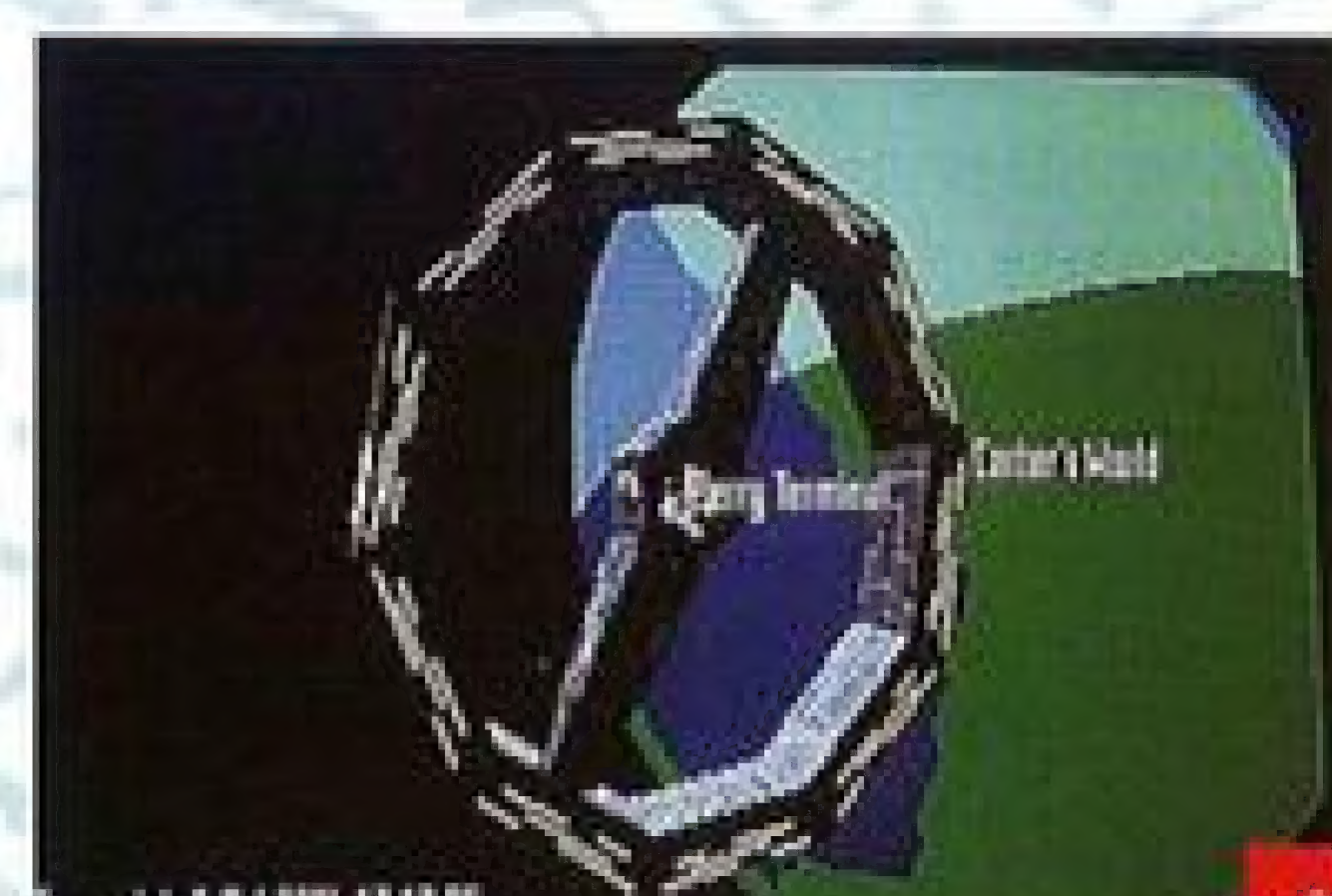
7 הרבה טחורה - קנה בזול ומכור ביוקר...



16 LION - יפה, איטי, גדול עוד יותר ובעל שמונה טילים.



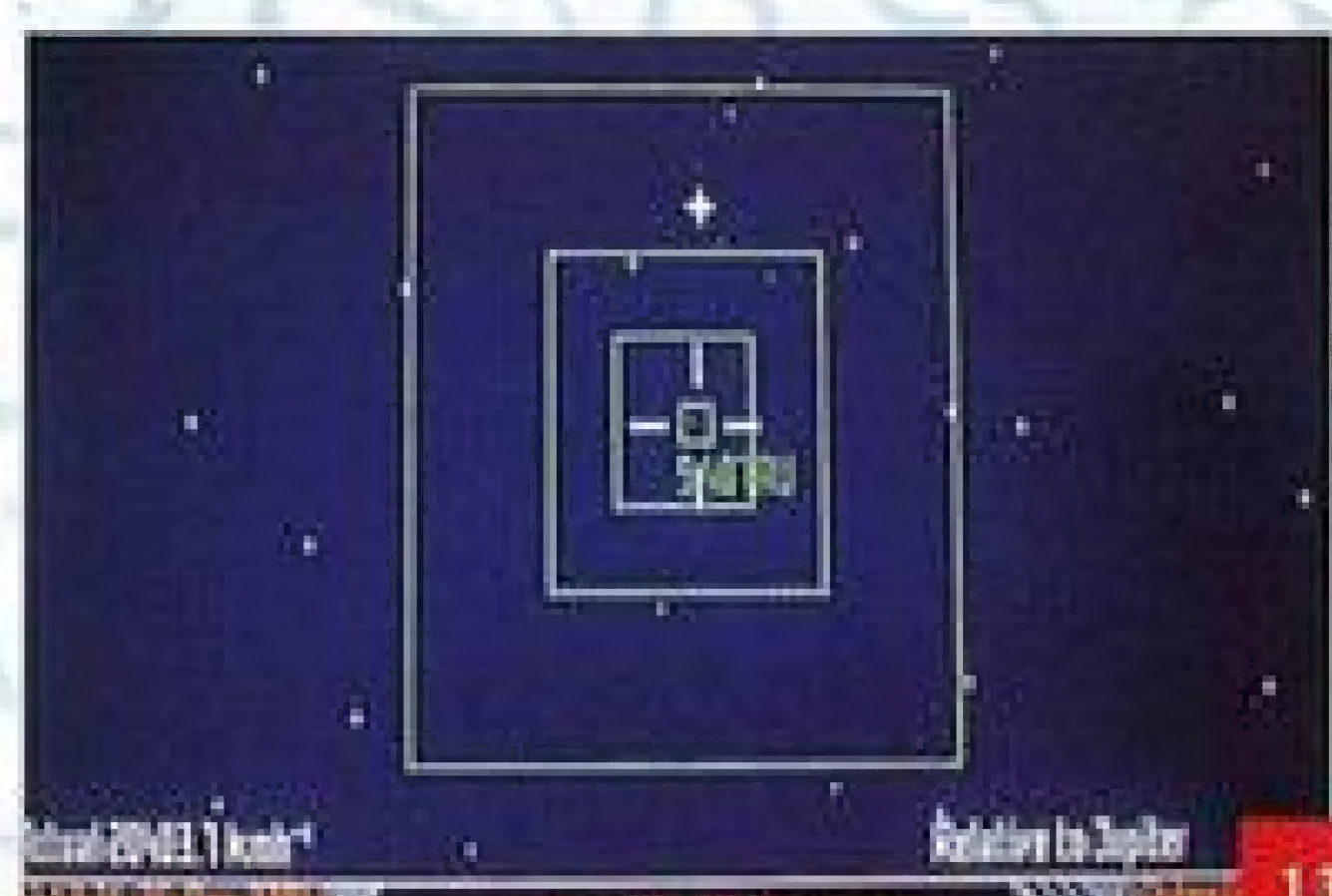
12 לא, זו לא מערכת השמש שלנו - השמש כאן כחולה...



8 מקומות רבים ויפים יש בגלקסיה - לא רק כוכבים אלא גם תחנות מסחר.



17 TIGER TRADER - בעל צוות גדול. תוסיף עוד שני מיליון, קנה לך PANTER ולא יהיה גדול ממך בכל הגלקסיה.



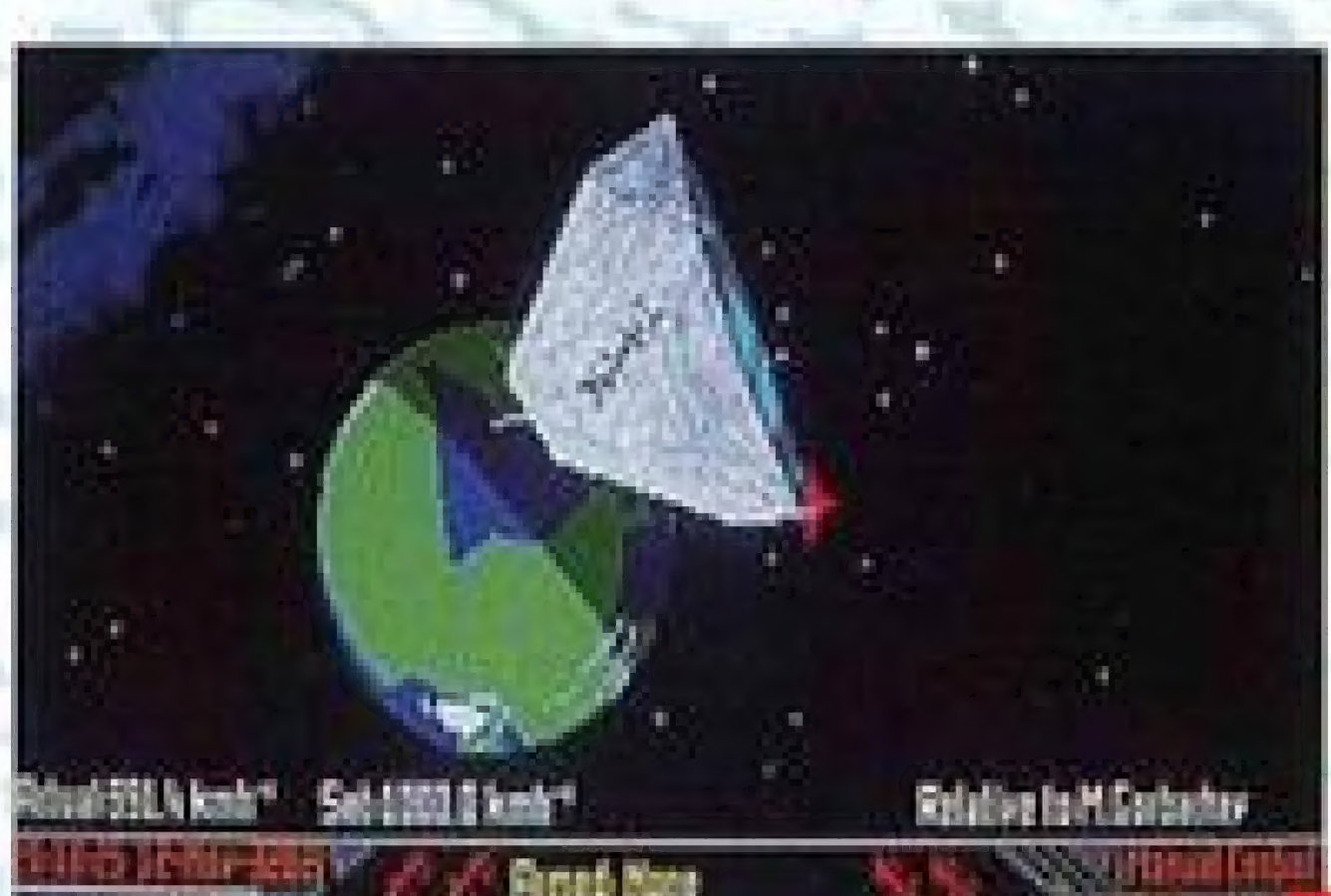
13 אחרי שתתביית על משהו, הפעל את הטייס האוטומטי.



9 מפה כללית של האזור - לא לכל מקום תוכל לקפוץ מתי שתרגל. רחוק.



18 מי אמר שאין חיים על מאדים?



14 COBRA III - טייס אחד והרבה כוח אש.



10 בכל מקום ניתן לקבל מידע אסטרונומי על מערכות כוכבים בהן תבחר.

ELITE II - FRONTIER

איך אפשר לדחוס גלקסיה שלמה בתקליטון קטן אחד? רק למתכנתי GAMETEK התשובה.

זהו המשחק השני בסדרת ELITE וכמו אצל האח הבכור, הקלאסי והמיוחד, גם כאן אתה נאלץ לסחור ולחיללם על קיומך במרחבי הגלקסיה הגדולה. במהרה תגלה שהעולם כאן מתחלק לשלושה חלקים - אימפריה, פדרציה ובלתי מזוהים - ושכל אחד מהקבוצות חוקים ושיטות פעולה משלה. גם שודדי חלל, נשק קונבנציונלי ופחות קונבנציונלי, סחורות מוברחות ואפילו עבדים מחכים לך בכל פינה. היקום כולו פתוח ופרוש לפניך...



5 כשתגדל ותהיה לך חללית רצינית, חשוב שהיא תהיה עם רשימת ציוד כוזב.



3 כשיחיה לך כסף - תמיד תוכל לקנות תוספות.



1 זוהי החללית הראשונה שלך - EAGLE. חללית לוחמה קטנה, חלשה וארוכת טווח - אבל זה מה שיש.



6 לא תוכל לעבוד לבד כל הזמן - קח לך צוות לעניין.



4 חשוב מאוד לשמור על מצבה הטכני של החללית - סן תתפרק לך באוויר... או בעצם בחלל.



2 מסך שתתרגל אליו - הקשר למחשב המרכזי של התחנה.

אוהב לשחק אותה?



נראה אותך מעיז ב-WIZ

הירחון למשחקי מחשב, שולחן, טלוויזיה, חפידים ועוד.

כדי להיכנס לטריפ של המחשב שלך עד הסוף ולא ללכת לאיבוד בין המבוכים, צריך לפתוח וויז ולפתוח את הראש כל חודש מחדש. מהר מאוד תלמד שהדקון לא נורא כל כך. לכל מערה יש פתח ויציאה ולכל משחק יש סוף והתחלה. רוצה טיפ מנצח לסיום??

עשה עכשיו מנוי וזכה בכרטיס חבר של WIZ המעניק הנחות ופרסים וויזיים לאללה.

מבצעים לחודש נובמבר
ברשת חנויות באג

20% הנחה למנויי WIZ
עם הצגת כרטיס חבר
תלוש זה מקנה הנחה של 20% בעת רכישת משחקי מחשב של באג או מיראג' ברשת באג בלבד. *יש למסור תלוש זה בזמן הקניה.

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק. מיקוד 51114
טל': 03-5794711, 03-5702654
ברצוני לחתום על מנוי לוויז.
14 או 28 גיליונות (הקף בעיגול)
שילחו לי מתנה סמן X ליד בחירתך (מתנה אחת)

רשימת מתנות משחקים ל-PC

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> במלכודת הפיתוי | <input type="checkbox"/> אביש |
| <input type="checkbox"/> מאורת הדרקון 2 | <input type="checkbox"/> נער הסקייטבורד |
| <input type="checkbox"/> משימה כחלל 2 | <input type="checkbox"/> אלון החלל 2 |

(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר עדיפויות)

- | | | |
|---|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> אני מנוי חדש/ה | <input type="checkbox"/> אני מחדש/ת | <input type="checkbox"/> הוראת חיוב בכרטיס אשראי: |
| שם משפחה ופרטי | | וויזה / ישראל / דיוור (הקף בעיגול) |
| תאריך לידה | | שם בעל הכרטיס |
| רחוב | | כתובת |
| עיר | | טלפון |
| מספר ת.ז. | | מספר ת.ז. |
| מבוקש/ת להיות מנוי מגיליון וויז מס' _____ | | בתוקף עד _____ |
| מספר כרטיס _____ | | מספר כרטיס _____ |
| חתימת בעל הכרטיס _____ | | חתימת בעל הכרטיס _____ |
| הערה - בכרטיס אשראי החיוב ב-4 | | תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית. |
| מספר/ת המחאה על סך 160 ש"ח | | במזומן עבור 14 גיליונות. |
| מספר/ת המחאה על סך 290 ש"ח | | במזומן עבור 28 גיליונות. |

בכל מקום את נעה בדרך שונה: בהוליווד - במכונית ספורט פתוחה: בהואי - על סקטים (גלגליות, מתקנת זוהרה, העורכת הלשונית): בוויז - על מגלשיים ובניו יורק - על אופניים. בדרך את תראי כל מיני חפצים ועלייך לאסוף אותם. לכל חפץ יש משמעות שונה:

תיקי קנייה - אם תראי תיק קנייה במהלך הנסיעה, איספי אותו, ואז תוכלי להיכנס לחדר ההלבשה. לפני הכניסה לחדר ההלבשה יופיע שער של מגאזין אופנה. נסי לזכור את שילוב הצבעים בשער ואת העיצוב שלו, מפני שאת תבקשי להתלבש בהתאם לשער. אחד כך, תיכנסי לתוך חדר ההלבשה. הזמן שלך לא מוגבל, אז אל תמהרי, כאשר את חושבת שאת לבושה בהתאם לשער, לחצי על מקש ה-Enter כדי לבדוק את הבחירה שלך. על כל פריט שיתאים לשער, את תקבלי נקודות. לדוגמה: על התאמת הצבע הבסיסי מקבלים 50 נקודות, על התאמת צבע הנעליים מקבלים 50 נקודות וכו'.

מצלמה - אם תאספי מצלמה, תיכנסי לחדר האיפור. כאן שוב תראי שער של מגאזין אופנה, ואת תצטרכי להתאים את העגילים שלך, התסרוקת שלך והאיפור שלך אליו. על כל התאמה תקבלי נקודות

מאת: קובי קרלבר

BARBIE - SUPER MODEL

הוא משחק חדש של חברת HI-TECH. המשחק, כפי ששמו מעיד עליו, עוסק בדרכה של בובת הברבי לצמרת האופנה, והוא מיועד בעיקר לילדות שהדבר מעניין אותן. הגרפיקה והקול במשחק הם די מאכזבים, אבל העיקר במשחק זה הוא הרעיון. כדי לשפוט את המשחק טוב יותר, הייתי צריך לבקש את חוות דעתה של ילדה בת שש אך לצערי, אין לי אחות שאוכל לשאול, לכן תצטרכו להסתפק בדעתי המשוחרת. למרות הפנייה לבנות בכתבה, הרשימה מיועדת גם לבני המין הזכרי שימצאו בה עניין.

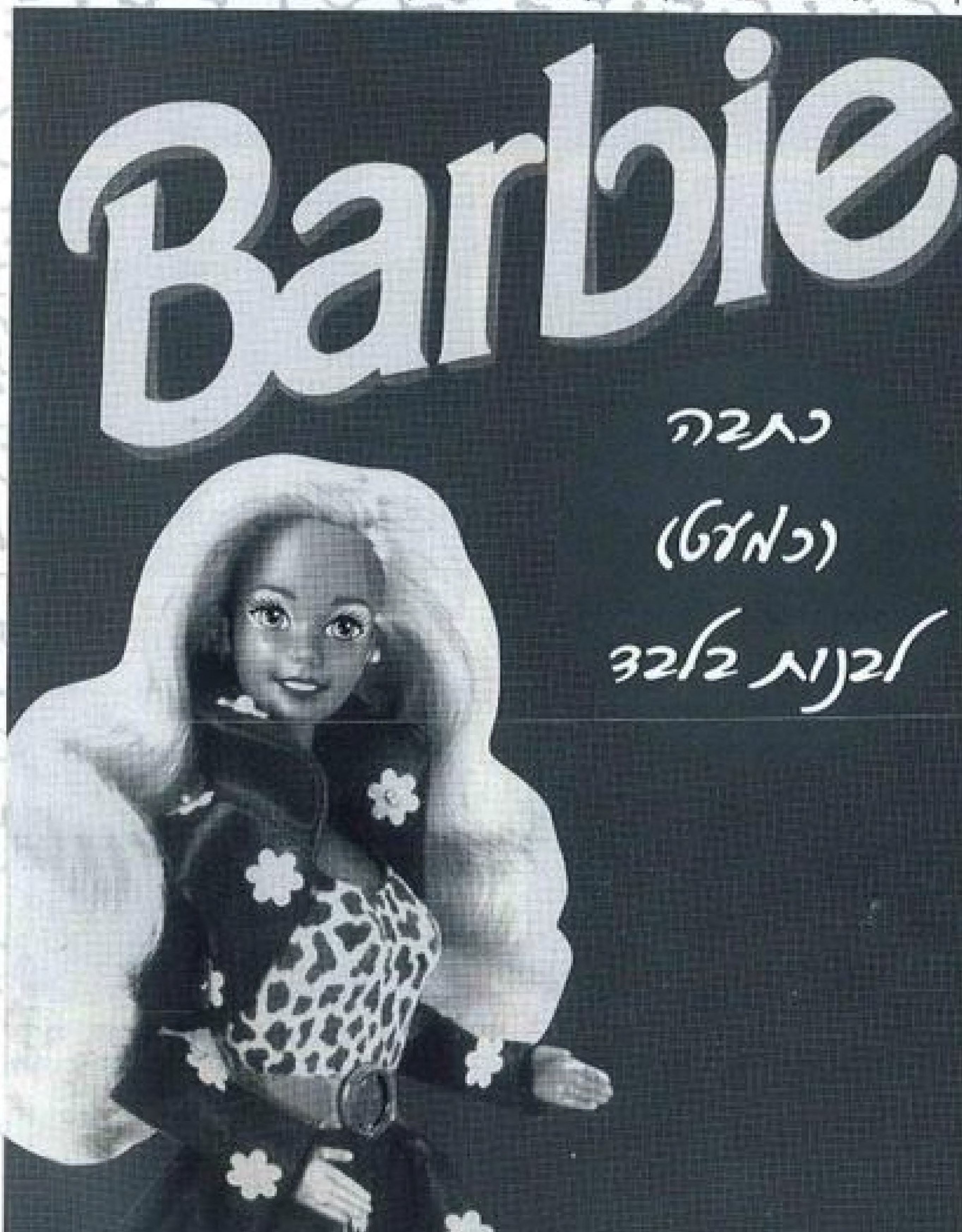
ובכן, בנות, במשחק זה אתן משחקות בובת ברבי שנתבקשה להשתתף בתחרות הבינלאומית לדוגמניות. קשה להאמין, אה? זהו אירוע האופנה הנוצץ ביותר של השנה - והמנצחת בו הופכת לאחת מן הדוגמניות המובילות ביותר בעולם. המבחן הראשון שלך בתור דוגמנית מתרחש בהוליווד, עיר הכוכבים. משם נעבור להוואי החמימה, ממנה לוויז הקריירה כדי לגלוש קצת ולבסוף נגיע לניו יורק, THE BIG APPLE, לאירוע המרכזי. כמו שאתן רואות, מצפה לנו עבודה קשה מאוד, אחרי הכל - מי אמר שלהיות דוגמנית זה דבר קל, אה? דוגמנית חייבת להיראות כל הזמן במיטבה, כי לעולם אי אפשר לדעת מתי יגיע פתאום צלם שירצה לצלם אותה. צריך גם לשמור על דיאטה, עור רענן ושיער מטופח. אבל עם העזרה שלכן, אני בטוח שהכל יהיה בסדר ושנעשה חיים משוגעים.

המטרה שלך במשחק היא לצבור כמה שיותר נקודות, כדי להתקדם בסולם האופנה ולהגיע לצמרת. כמו כן, עליך לסייע לברבי להתגבר על מכשולים ולדאוג שתגיע בזמן לתצוגות האופנה בדרך לפסגה, בזמן שעוברים דרך הערים הוליווד, הוואי, וויל וניו יורק. עליך לצבור כמה שיותר נקודות. צבירת הנקודות היא עניין פשוט, במיוחד לגערת זוהר כמוך.

ציונים

- | | |
|-----------------|----|
| גרפיקה: | ☆☆ |
| קול וכרטיס קול: | ☆☆ |
| כיף: | ☆☆ |
| כללי: | ☆☆ |

שווה את המחיר? המשחק עצמו הוא לא מי יודע מה, אך איך אפשר למר לא לחיות של ילדה קטנה.





הכרטיסים

קול



אלקטרוניים - משטחים המחברים דרך MIDI למחשב - ומשם הדרך לתהילה קצרה...

כיוון שאתם כבר מבינים שכרטיסי 8 ביט עומדים לחלוף מן העולם, הבה נסקור כרטיסי 16 ביט חדשים של Media Vision המתחילה לאחרונה להיות מוכרת גם בישראל.

Media Vision

Pro Audio 16 Basic

כרטיס קול 16 ביט בסיסי במחיר מדהים של 399 ש"ח כולל מע"מ. הכרטיס תואם לחלוטין ל-Sound Blaster 2/Pro (8 ביט), הוא כולל מעבד דיבור ורכיב המשמיע דיבור של קול אנושי, סינטיסייזר מתוצרת YAMAHA המאפשר לנגן דרכו בשיטת MIDI, ולהקליט מוסיקה מקורית איכותית 16 ביט, תוכנות נחמדות של מקסר אלקטרוני ותוכנות עזר נוספות.

Pro Sonic SCSI2/MCD/PAN

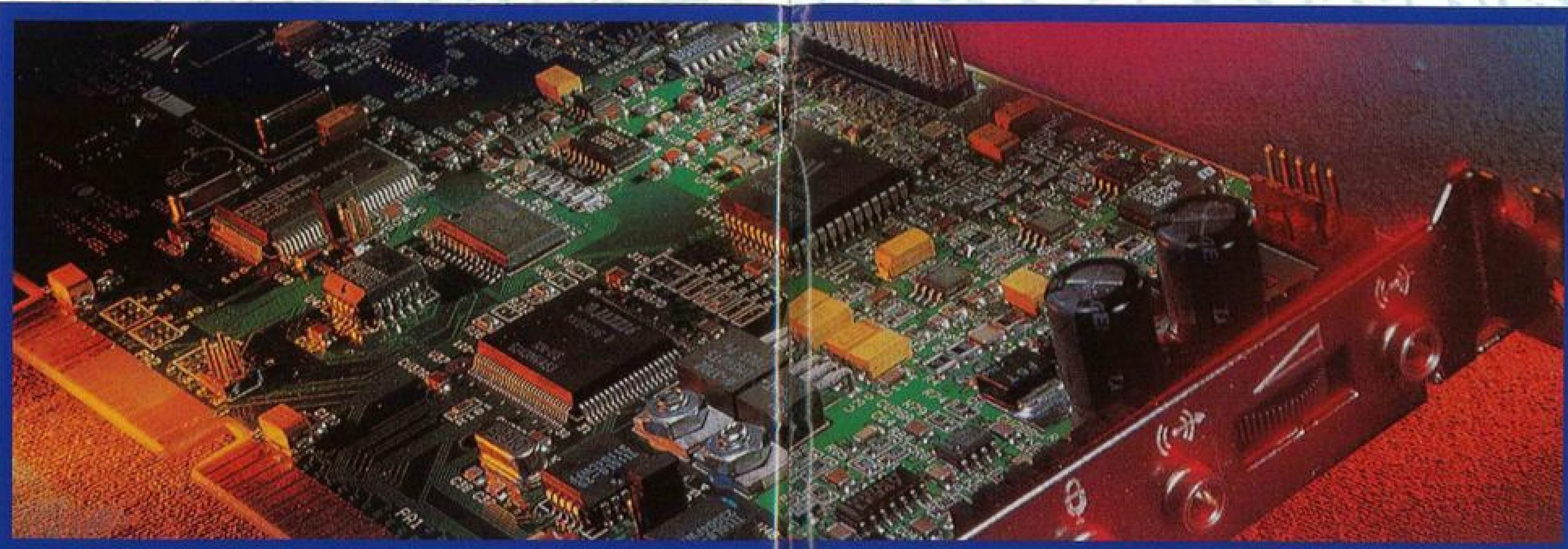
3 כרטיסי קול בעלי נתונים זהים לנתוני הכרטיס הקודם, הכוללים בנוסף בקר לכונן CD מסוג פנסוניק, מולטי CD או SCSI2.

Premium 3D

כרטיס קול חדש 16 ביט עם בקר לכל סוגי כונני ה-CD, הכולל גם מערכת SRS - טכניקת השמעה תלת-מימדית של קול, תוך שימוש בשני רמקולים רגילים! הכרטיס פועל עם כל תוכנה שהוא, כולל משחקים ולומדות קיימות ונשמע מדהים.

3D Pro

בנוסף לקודמו מן הדור החדש הוא מכיל סינטיסייזר 32 ערוצים מקצועי של חברת Korg, ותוכנה לזיהוי דיבור של החברה המובילה בעולם של Dragon System. נו, מה אתם אומרים? האוזניים הן הגבול...



להבין ולהיפך. כיום כלי נגינה רבים כוללים בתוכם ממשק MIDI - חיבור הנראה כמו שקע עגול עם 5 חריצים קטנים.

"או, קיי, הבנתי מה זה MIDI. יש לי אורגן בבית וראיתי שיש לו חיבור מתאים. מה עלי לעשות כדי להיות מלחין דגול?" ובכן, עליך לרכוש כרטיס קול - רצוי מאוד 16 ביט, מתאם MIDI העולה כ-200 ש"ח ותוכנה מתאימה. אנו נסקור בכתבה נפרדת את תוכנות המוסיקה הנפלאות הכוללות אפקטים רבים, אפשרויות אלתור אוטומטיות ואפילו הצגת תווי הנגינה על גבי המסך והדפסתם!

מדהים עד כמה קלה השליטה והיציאה בעזרת MIDI. אגב, אם נמצאת ברשותך אותה קופסה גדולה עם חבלים ארוכים הידועה בכינויה 'פסנתר', ניתן לרכוש מעין פס חיבור הנדבק מעל נקודת החיבור של מיתרי הפסנתר והמתחבר לממשק ה-MIDI, כך שניתן לחבר פסנתר מכני רגיל למחשב, "לקרוא" את המוסיקה, להקליט, להוסיף אפקטים ולעבד בכל דרך!

חברת רולנד מייצרת תופים

טעם וחפצו באיכויות גבוהות יותר של צליל. אחרי הכל, המוסיקה על גבי תקליטורי קומפקט דיסק רגילים מוקלטת באיכות של 16 ביט, אז מדוע שמשחקי מחשב, לומדות וכו' לא ישימיעו צלילים באיכות שכזו?

MIDI

הטכנולוגיה התפתחה ועלויות הייצור הוזלו. החברות החלו לייצר כרטיסי 16 ביט המאפשרים לשמוע מוסיקה 8 ביט ומה שנקרא "תאימות", אך בעיקר נועדו להשמעת מוסיקה 16 ביט ואפשרות הקלטת והשמעה עצמית של מוסיקה, קול ואפקטים באיכות גבוהה. כדי ליצור מוסיקה איכותית מקורית, החליטו יצרני כלי המוסיקה האלקטרוניים על שיטה בשם מידי (MIDI) המאפשרת, בעזרת מתאם אלקטרוני מסוים, להתחבר לכלי נגינה ומצד שני למחשב, ולשלוח בהלחנת המוסיקה בעזרת תוכנות מתקדמות.

מתאם ה-MIDI משול למעין מודם תקשורת, ההופך את האותות החשמליים שמוציא האורגן למידע, אותו יכול המחשב

ביט בכמה רמות, והיא תופסת נתח גדול מאוד מהשוק. לפי סקרים אמריקאים, Creative Labs שולטת ב-50% מן השוק האמריקאי, Media Vision ב-45% וכל השאר: Sound Galaxy, FX ועוד, תופסים יחד רק כ-5% בלבד.

מעניין לציין שלפי הנתונים מכרה Media Vision מתחילת 1994 פי 7 כרטיסי קול 16 ביט מכל המתחרים כולל Creative - יחד!

ביטים

כרטיסי הקול מחולקים לשני סוגים עיקריים: כרטיסי 8 ביט וכרטיסי 16 ביט. כרטיסי קול 8 ביט כגון Sound Blaster 2, Sound Blaster Pro ועוד, הינם כרטיסים הקיימים כבר שנים אחדות והפכו לשם דבר בתחום המשחקים והתוכנות הביתיות. כרטיסים אלו "מדברים" עם המחשב בקצב של 8 ביט ולצרכים של מוסיקה, דיבור או אפקטים למשחקים - הדבר היה סביר. במרוצת הזמן, ועם כניסת כונני ה-CD-ROM לחיינו, אנשים הפכו לאינני

פיצוץ) ודיבור - והחשוב יותר, הוא יכול להשמיע זאת בו זמנית. Sound Blaster הפך שם נרדף לכרטיסי קול, אך גם כאן, העולם ממשיך בשלו. בשנת 1990 כמה חברה אמריקאית חדשה בשם Media Vision. החברה הוקמה במטרה להתחרות ב-Creative ובנוסף, הציבה לעצמה אתגר להיות המתקדמת ביותר מבחינה טכנולוגית, כל זאת במחירים השווים לכל נפש.

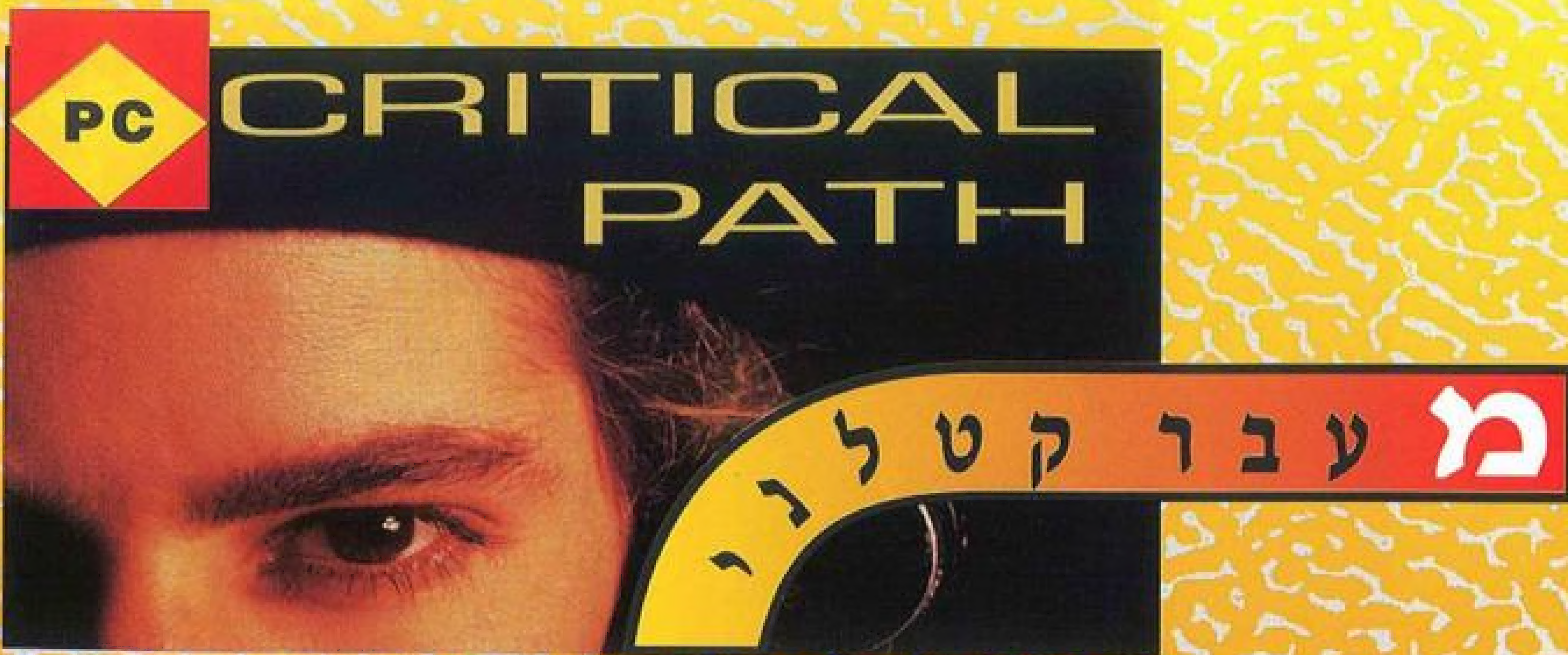
עד כאן שיעור הסטוריה קצר. בואו נראה מי נמצא איתנו כיום: Roland קיימת ועדיין הטובה והיקרה ביותר. Adlib כבר אינה קיימת - היא הפסיקה לפעול לפני כמה שנים, חזרה שוב עם כרטיס 16 ביט בשם AdLib Gold אך לא הצליחה. Creative Labs, בעלת שם המותג Sound Blaster, הינה החברה הגדולה בעולם בתחום, ומחזור מכירותיה עמד בשנת 1993 על 500 מיליון דולר, בעיקר בזכות מכירה עצומה של כרטיסי ה-8 ביט שלה - דגם 2 ודגם פרו. Media Vision, שמחזור מכירותיה עמד בשנת 1993 על 250 מיליון דולר, מייצרת רק כרטיסי 16

מאת: רוני טל

עד לפני כמה שנים הסתפקו משתמשי מחשב רבים במחשב עם צג VGA או SVGA, המאפשר תצוגה ברמה טובה של גרפיקה ומלל, אולם נושא הצליל הוזנח במקצת. אפילו בתוכנות לומדה הפונות לקהל צעיר אשר קיימות בישראל כבר 10 שנים, הסתפקו המתכנתים בכמה צרצורים או מנגינות הנשמעות כמו טון יחיד, ובוקעות מן הרמקול הפנימי של המחשב. רמקול זה לא נועד אלא להשמעת ה-BEEP המפורסם במקרה של תקלה... בין הראשונים שראו את החיסרון הגדול של מחשב ה-PC בתחום הצליל היתה חברת רולנד, יצרנית מובילה של כלי נגינה וסינטיסייזרים אלקטרוניים. רולנד ייצרה - כיאה לחברה מכובדת - כרטיס אלקטרוני המתחבר לאחת מתושבות ההרחבה במחשב ה-PC, ומאפשר להפוך את המחשב לכלי נגינה רב עוצמה, ולהיעזר בכוחו כדי לערוך מוסיקה. הבעיה היחידה היתה המחיר - \$700 ומעלה.

לפני 8 שנים קמה לה חברה קטנה, AdLib שמה, והחלה בשיווק כרטיס מוסיקה 8 ביט (כפי שהיו שאר כרטיסי ההרחבה באותה תקופה וגם רוב אלה שקיימים כיום), המתחבר למחשב כמו הכרטיס של רולנד. הכרטיס החדש היה פשוט יותר ואיכותי הרבה פחות, אך המחיר היה בהישג יד. AdLib פנתה לבתי תוכנה רבים למשחקים ולומדה בעולם, ושכנעה אותם להתאים את התוכנות לכרטיס שלה, כך שמי שירכוש את התוכנה הספציפית, יוכל לשמוע מוסיקה או דיבור מוקלט של ממש. הדבר הצליח יפה ואז קמו כמובן מתחרים.

לפני 6 שנים התפרסמה חברה סינפורית קטנה (אז...) ושמה Creative Labs. אנשיה עלו מייד על הבעיה הגדולה של כרטיס AdLib - היכולת להשמיע מוסיקה או דיבור - אך לא בו זמנית. החברה יצאה לשוק עם כרטיס שהוגדר ככרטיס קול מופוצץ ושמו באנגלית Sound Blaster, המסוגל להשמיע מוסיקה שנכתבה לכרטיס AdLib, אך יש לו אפשרויות נוספות. האפשרויות כללו אפקטים קוליים ולדוגמה קולות



הוחידי בו נתקלנו עד היום, שיכול לרוץ על מחשבי מקינטוש ועל מחשבי PC, ולכן זו יכולה להיות מתנה נפלאה לבעלי מקינטוש. לסיכום, "CRITICAL PATH" הוא משחק ברמה גבוהה אמיתית, לא קל בכלל ויכול לספק לכם שעות של משחק והנאה (כל זאת תוך צפייה בסרט איכותי והאזנה לצלילי סטריאו) - אתם מוזמנים לנסות ולעבור את המעבר המאוד מיוחד הזה.

ציונים

סוג משחק: אינטראקטיבי

גרפיקה: ★★★★★

צליל: ★★★★★

כיף: ★★★★★

כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? 5 כוכבים זאת לא תשובה ברורה מספיק?

דרישות המערכת

שימו לב! משחקים מסוג זה דורשים מערכת חזקה ולכן בידקו היטב אם המערכת שלכם מתאימה:

מערכת מינימלית: 386DX, Super VGA, 4MB זיכרון, 11.7MB פנויים בכונן הקשיח, כרטיס קול 8 ביט, CD-ROM Windows-1.

מערכת רצויה: 486 ומעלה, כרטיס מאיץ (16 מיליון צבעים), 14.4MB פנויים בכונן הקשיח, 8MB זיכרון ו-CD-ROM בעל מהירות כפולה.

(מסרה משותפת תמידית לכל המופרעים נפשית באשר הם...)

אתה משגיח מחדר הבקרה על קאט הנמצאת בחוף, באמצעות מסך המוניטור המחובר למספר מצלמות שהוצבאו בשטח. לך אין שליטה על המסך וזווית הראייה שלך משתנה בהתאם למשחק והדבר מקנה לך לעתים אפשרות לראות מראש סכנות או דברים שיכולים לעזור לך ובייחוד לקאט. בחדר הבקרה נמצאים גם מספר כפתורים המחוברים לאזורים מסוימים באי, ואשר הפעלתם על ידי הקוד הנכון (שיסופק על ידי רמזים או חשיבה מצידך) יחלצו את קאט מסכנות האוי.

עוד משהו קטן: באי נמצאים גם יצורים דמויי אדם שהם כנראה תוצאתם של ניסויים גנטיים שנערכו באי. הם לא בדיוק באים לעזרת שניכם. להיפך.

הגרפיקה במשחק עשויה למעשה מתמונת מסך בחדר הבקרה ומסרטים שנראים במוניטור ובגודל של בערך שליש ממסך מחשב. הסרטים הם מקצועיים והופקו כמו סרטים אמיתיים (במאי, תסריטאי, צלמים, שחקנים וכל השאר). כך למעשה יכול המשחק להיחשב כסרט אינטראקטיבי - אתה הוא זה שמשפיע על מהלך הסרט.

הצלילים במשחק הם פס הקול של הסרט המורכב מדוברים, אפקטים ומוסיקת רקע מתאימה שחופרת במוחך למשחק - בקיצור, ברמה גבוהה מאוד.

אחד הדברים המעניינים של המשחק הוא ההתחשבות במשאבי המחשב שלכם - אם יש לכם מאיץ גרפי היכול להציג 16 מיליון צבעים - המשחק ינצל את הכרטיס הזה עד תומו, וכך תוכלו לראות סרט באיכות מדהימה. אם לא - לא נורא, המחשב יסתדר.

עוד נקודה חשובה - זהו המשחק

מאת: שחקן-בן-צור

לפני מספר גיליונות הבאנו סקירה נרחבת על משחק בשם "פרויקט איש המסע". באותו משחק ציינו שתי עובדות חשובות - הראשונה, שאפשר לעשות משחק המשלב גרפיקה של Super VGA עם מהירות ואיכות ועל CD-ROM (כמובן) - עובדה, והשנייה, הנבואה שלנו כי זהו רק משחק ראשון מתוך "גשם" של משחקים דומים.

היום אפשר להגיד כי "גשם" לא יגיע - "מבול" זו הגדרה טובה יותר. בגיליון זה אפשר למצוא עוד כתבה על משחק CD-ROM בשם "QUANTUM GATE" הנכנס גם הוא לקטגוריה זו.

"CRITICAL PATH" משתמש בטכנולוגיה הנקראת Quick Time הלקוחה ממחשבי המקינטוש, פיתוח זה מאפשר להריץ סרטים בצבע מלא ובמהירות טובה ולמחשבי 386DX ומעלה. פרטון כזה תופס, כמובן, מקום רב ולכן הוא מופץ על תקליטור בלבד.

המשחק מתרחש אי שם בעתיד הקרוב, 90% מאוכלוסיית העולם מתה עקב מלחמת עולם שלישית בה השתמשו בנשק ביולוגי. נשארו מספר קבוצות מחתרות אשר השתלטו על מאגרי הנשק הצבאיים, והמתכשונות מקומות בהם יוכלו להשתקע ולהקים חיים חדשים.

אתה (אין לא...) מצטרף למשחק כטייס מסוק אפצ'י אשר נאלץ לבנות נחיתה אונס עם השותפה שלך לטייס, בחוריה בעלת כישורי רמבו בשם קאט. עקב תקלה במסוק, המסוק השני שהיה איתכם נפגע לפתע מטיל קרקע-אוויר ששובר מהאדמה עליי נחתתם. אתה וקאט משתלטים על חדר הבקרה באי, שהיה שייך כנראה למטווח המנסה להשתלט על העולם

הרפתקה

זו גם "קולנוע תת-ימי", והכניסה לתוכו מאפשרת צפייה בסרטים קצרים עם צלילים על נושאים שונים, כגון: כריש לבן תוקף או דולפינים משתעשעים וכו' - וזה באמת משהו מדהים.

"הרפתקה תת-ימית" מלווה במוסיקה ודיכוב בעברית לאורך כל זמן הפעלתה, וגם כל הכיתובים הם בעברית, לכן גם האחים הקטנים יכולים ליהנות ממנה.

המידע שאפשר לשאוב מהרפתקה זו הינו שימושי מאוד לכל רמות הידע, וגם אינו מורכב או מסובך מדי. במקרה הגרוע, מה שתקלטו טוב לידע כללי ותוכלו להרשים את החברים, באיזו אמירה לא קשורה על חיי המין של התמנון בים האדום.

לסיום, אזהרה: שימו לב לדרישות המערכת הרשומות מטה. עקב האיכות הגבוהה של הלומדה, מחשבים או צגים חלשים לא יוכלו להריץ אותה ולכן רצוי שתבדקו אם המערכת שלכם מתאימה.

דרישות מינימום

מחשב: 386SX

זיכרון: 1MB

מסך: VGA

דרישות רצויות

מחשב: 386DX ומעלה

זיכרון: 2MB ומעלה

מסך: SVGA

כרטיס קול (תואם SOUND BLASTER)

עכבר

ציונים

סוג: לומדה

גרפיקה: ★★★★★

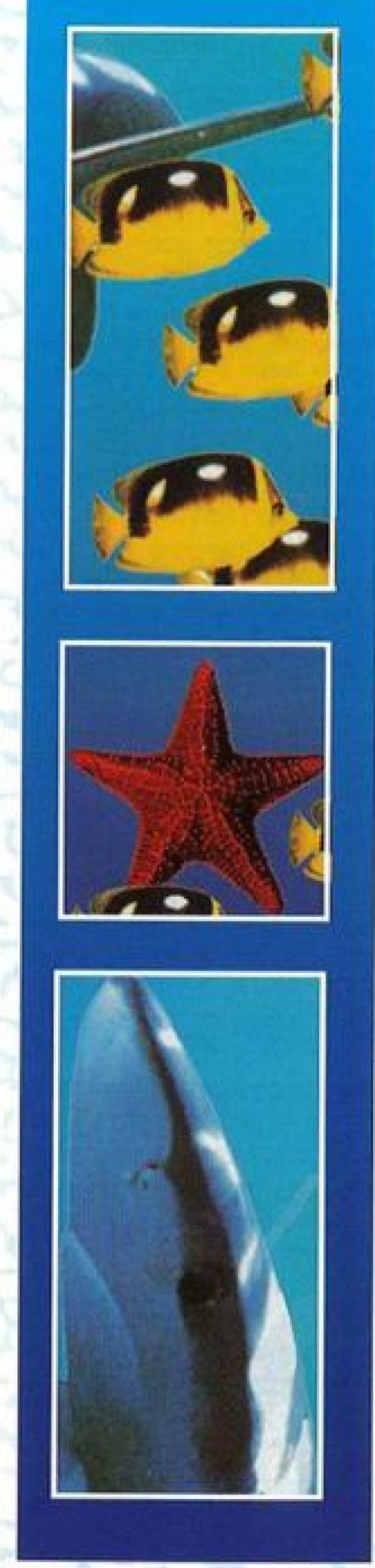
צליל: ★★★★★

כיף: ★★★★★

כללי: ★★★★★

שווה את המחיר? תגידו להורים שזה חינוכי אז זה שווה!

תת-ימית



מאת: שחקן-בן-צור

אם חשבתם שלא תצליחו "לסחוט" מהמחשב שלכם יותר ממה שהצלחתם עד עכשיו, נסו להתקין את הרפתקה תת-ימית - 12 מגהבייט של אנציקלופדיה תת-ימית מלאה הכוללת סרטים, הסברים מפורטים ותמונות, כל זה בגרפיקת SVGA - 256 צבעים.

הלומדה "הרפתקה תת-ימית" היא למעשה אנציקלופדיה המיועדת לגילאי 10 ומעלה אשר רוצים, או צריכים, מידע על חיות ים מסוגים שונים ויונקים, טורפים ואחרים.

"הרפתקה תת-ימית" מציגה בפני המשתמש מספר דרכים ללימוד החיות הללו:

הדרך הראשונה היא בעזרת הצגת מידע באופן שוטף ב-"מעבדה התת ימית". במעבדה זו מוצג בגודל נושא הלימוד וכריש לבן, תמנון, סרטן וכדומה, כאשר לחיצה על כל אחד מאיבריו תציג בחלון הטקסט מידע והסבר מקיף מאוד על אותו חלק. כמו כן, אפשר לראות את אותו איבר מקרוב, או חלקים פנימיים של אותו יצור.

אפשר גם לקבל מידע תוך כדי שימוש במשחקים שונים כגון "מי אני?" שם צריך להתאים את היצור לשם על המסך.

יש גם משחקון סימפטי הנקרא "מה אני אוכל?" כאן מוצגת חיה במרכז המסך ועל השחקן לנחש איזו חיה אחרת מהווה "אוכל" לחיה במרכז.

עודו עורו "חפש אותי": חלק מהיצור מוגדל פי 50 ועל השחקן לנחש באיזו חיה מדובר. מספר החיות במשחק הוא רב ולכן מספר האפשרויות הוא גדול.

לאחר המשחקים הללו יכול השחקן לבקר באקווריום, שם הוא "מסתובב" במבוך תת-ימי בו בכל פינה מסתתר נושא. לחיצה על הנושא תביא אותו לקבלת מידע (בין הנושאים: החוף, דגים מזוהים וטורפים), אם רוצים קצת הנאה בחלק זה, אפשר לשחק ב-"חפש את האוצר" ואז זמן השיטוט מוגבל בשניות חמצן.

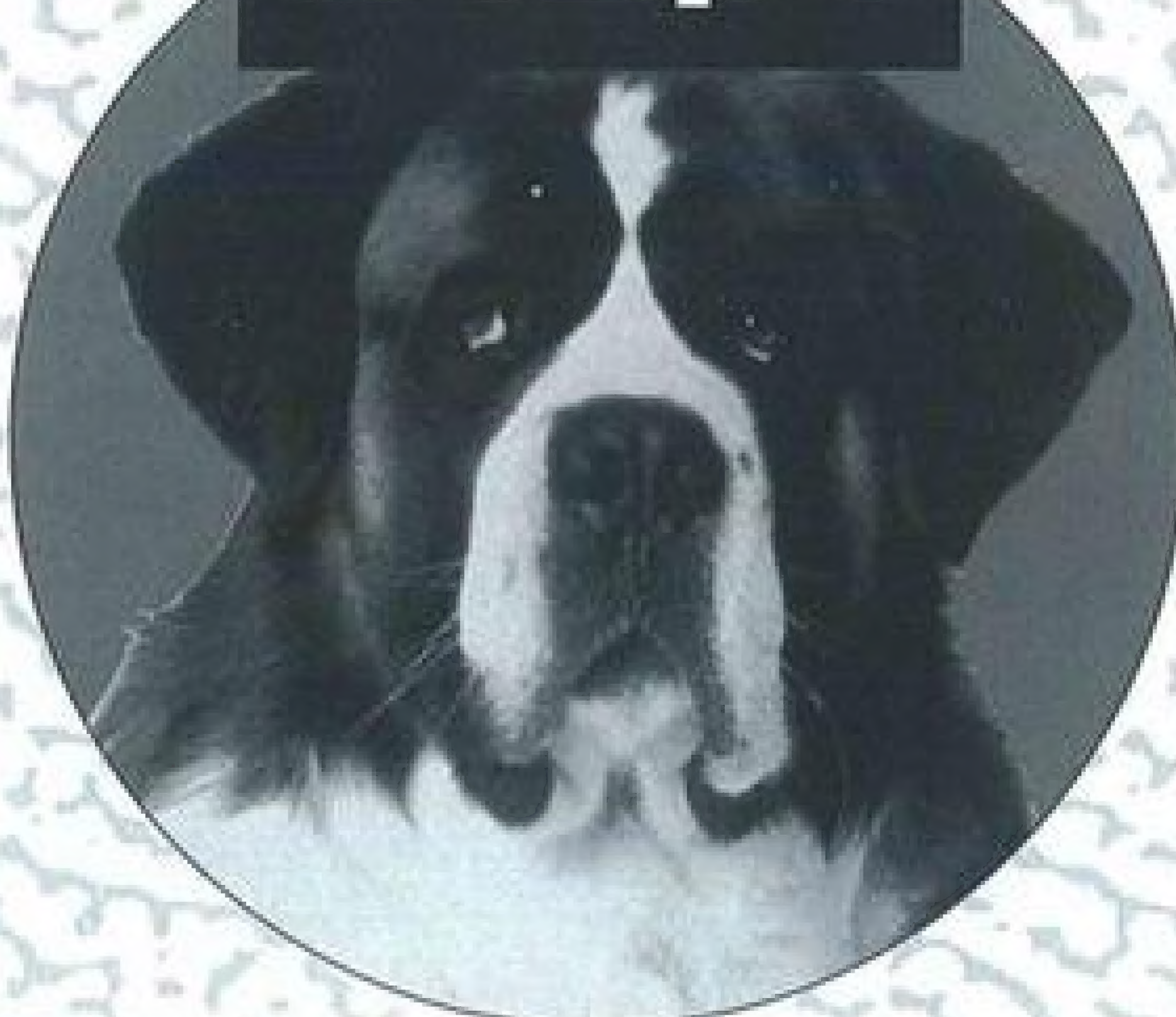
אופציה נוספת היא "סיור תת-ימי" שם אפשר לקבל מידע על קבוצות של חיות ים וכגון טורפים, יונקים, זוגות מזוהים ושאר יצירות מימיות).

כל המידע שהוזכר קודם מובא בתמונות מ-ד-ה-י-מ-ו-ת, באיכות של SVGA, 256 צבעים (אם יש באפשרותכם).

את החלק הטוב שמרנו לסוף - יש בהרפתקה

בטחובו

משחק גדול לקטנים



מאת: קובי קרלכך

לפני שאתחיל לדבר על המשחק עצמו, הציתי לפתוח בהצהרה קצרה: המשחק בטחובו מיועד בעיקר לקוראים היותר צעירים, ולכן הקוראים האחרים יכולים לעבור לכתבה הבאה, אם המשחק נראה להם פשוט מדי או שהנושא נראה להם ילדותי מדי, מי אמר שעיתון וויז לא דואג לקוראים הצעירים, האז?

ובכן, עכשיו, לאחר שהבהרנו נקודה חשובה זו, הבה נעבור לפתיחה השגרתית: כולכם בוודאי מכירים את בטחובו, גור הכלבים הקטן והתמים למראה מסוג סאן ברנרד, שגדל למימדים עצומים (כיאה לכלב מסוג סאן ברנרד), והטביע את חותמו על חייהם של בעליו ועל מראה ביתם. כמו לכל גור כלבים גם לבטחובו יש תחביבים רבים, כגון: לעיסת נעליים (ועדיף מעור) ורהיטים (ועדיף מבד עם מילוי פוך), הזלת דיר בכל מיני מקומות בבית, לכלוך השטיחים והקירות בכוז (תוך יצירת צורת כפות רגליים) וכיוצא בזה.

ובכן, הכלב בטחובו זכה להצלחה קולנועית גדולה, דבר שבא לידי ביטוי בהוצאת סרט המשך - "בטחובו 2". עתה הוא מגיע גם אלינו, משתמשי המחשב האישי, במשחק חדש מבית חברת HI-TECH.



לאחר שחילצת כל אחד מהגורים, עליך להביא אותו בחזרה למיסי, בדרך שהיא הצופת מכשולים לא פחות מהדרך דרכה באת.

אלו הם ארבעת החלקים והמכשולים שיש בהם:

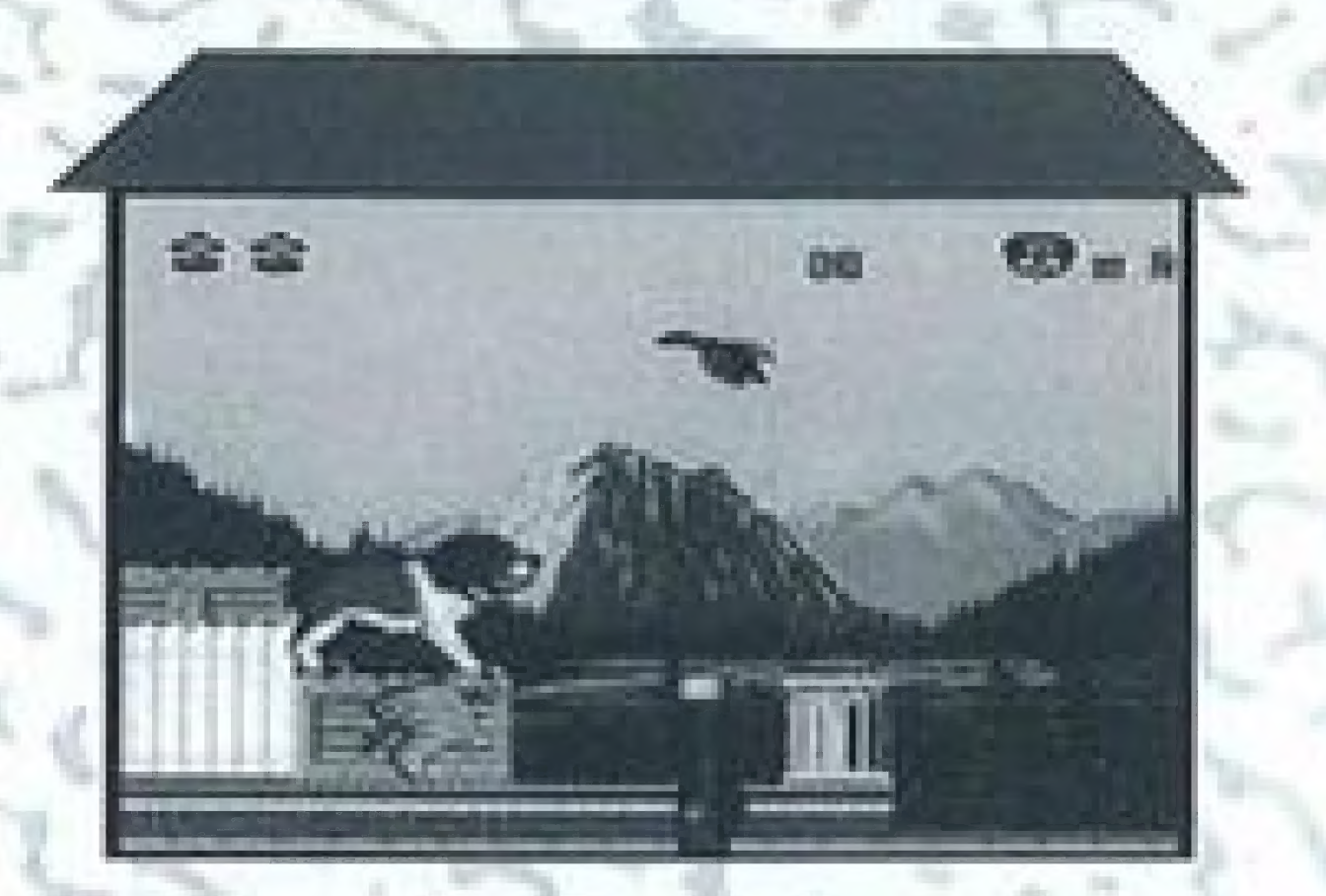
הפרברים - היוזר מהפודל המעצבן, מהחתול הפרוע, מהתפוחים שנופלים מהעצים ומהנער המגשש שנוסע על הסקייטבורד. היוזר בייחוד מהקון הרשע שמנסה לתפוס כלבים משוטטים.

הפארק - כאן עליך להסתדר עם סנאים נבזים וציפורים מרגיזות, וכמו כן עם מציקים למיניהם - כולל עם תופס הכלבים הארוך.

האגם - נסה לעבור את הדוברמנים העצבניים והציפורים המציקות, כאשר אתה מתמרן דרך הנמלים והמפרצים השונים. גם כאן, כן כן, היוזר מתופס הכלבים...

הערבה - אף אחד לא מבין איך הבן האחרון של בטחובו הצליח להגיע לשם, אך בכל מקרה, עליך להיוזר כאשר אתה מחפש אותו דרך הצוקים, תוך כדי התחמקות משומר הפארק וחיות טורפות. אפילו תופס הכלבים לא הגיע עד לכאן. כאשר תסיים את השלב האחרון, האיחוד יושלם והמשפחה תהיה שוב ביחד.

הגרפיקה במשחק היא סבירה ויחסית למשחקים מהסוג הזה, וברקע שומעים את המוסיקה מהסרט. המשחק כולו הוא חביב, אך הוא מיועד בעיקר לילדים קטנים. מקווה שתצליחו להציל את הקטנים והשובבים של בטחובו.



מאוד: צייקובסקי, דולי, צ'אבי ומו. כיאה לבניו של בטחובו, הם לא נחו לרגע, וכבר הצליחו להסתבך - ארבעת הגורים אבדו ב-4 חלקים שונים של העיר, ועל בטחובו בסיועך למצוא אותם ולהחזיר אותם לאמא, מיסי, לפני שהיא תגלה שהם נעלמו - אחרת בטחובו יהיה בצרות אמיתיות.

הגורים נמצאים, כאמור, ב-4 חלקים שונים של העיר. כל חלק מלא במכשולים שונים ומשונים שעליך לעבור כדי לחלצם.

גרפיקה:

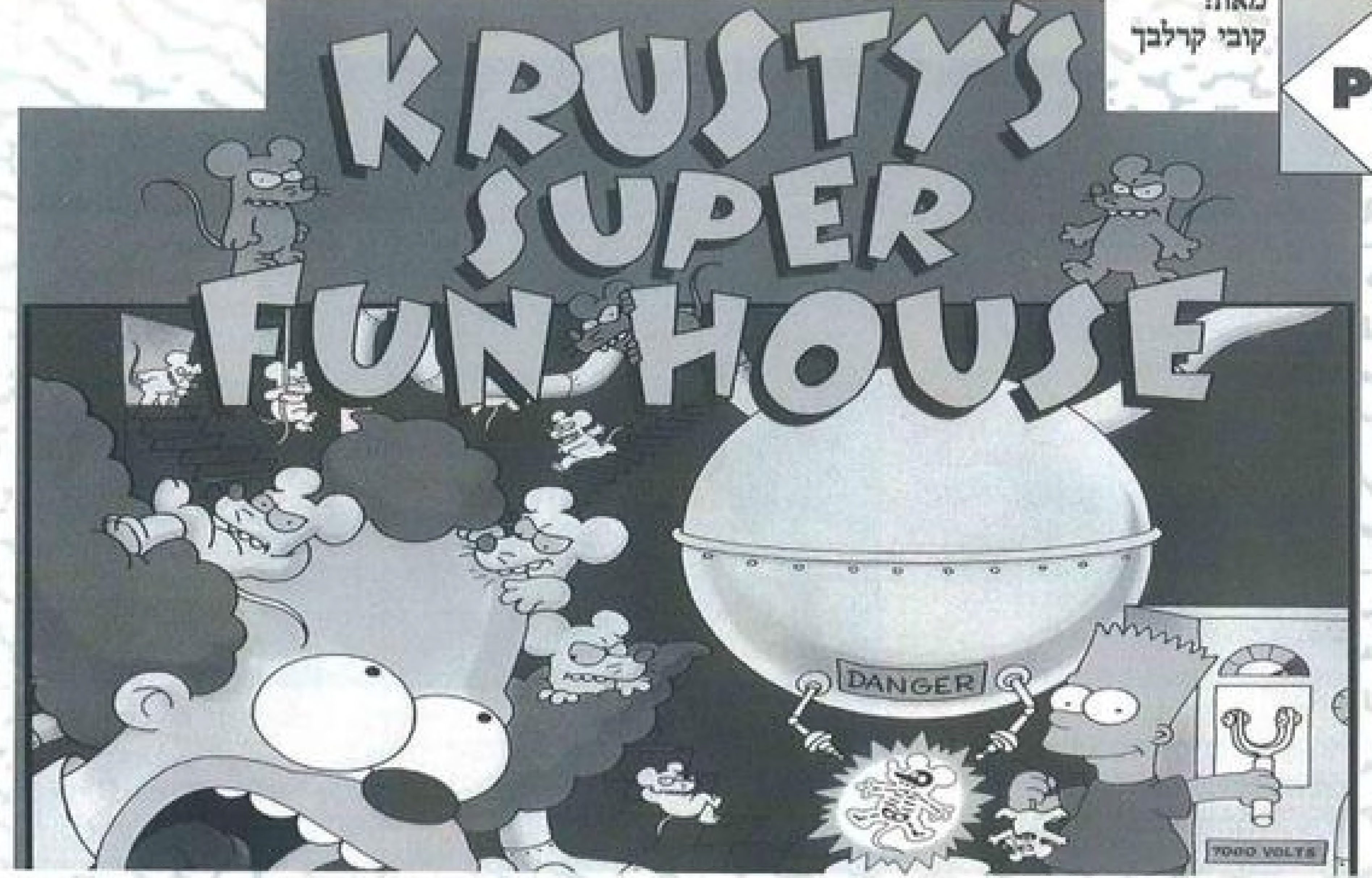
קול (וכרטיס קול):

כיף:

כללי:

שווה את המחיר? אולי, אבל רק לילדים!

ציונים



והרבה. אשר לשאר היצורים: הנחשים המחייכים שזוחלים על הרצפה ויורקים עליך כדורי ארס, החזירים הוורודים שמעופפים מעליך ומנסים להתיישב עליך ולא נשמע נוח כל כך, החי-זרים שיורים עליך קרני לייזר והציפורים הענקיות שמעופפות בחדר ומנסות להתקיף אותך עם המקור שלהן - קראסטי יראה להם איך נהנים על ידי העפת עוגות רפרפת עליהם. הייתי מאחל לכם הצלחה ושולח אתכם לשחק במשחק, אבל לפני זה רצוי שתכירו את ביתו של קראסטי, כי זהו מקום ענקי ממש ואפשר בקלות ללכת בו לאיבוד. בית השעשועים של קראסטי מורכב מ-5 אזורים, כאשר בכל אזור יש עד 14 חדרים. בתחילת המשחק, אתם נמצאים במסדרון הראשי. כל אחת מן הדלתות במסדרון מובילה לאזורים 1 עד 5, ובתוך כל אזור כל דלת עץ מובילה לחדר אחר. עליכם לגמור את כל החזורים באותו אזור כדי שהדלת לאזור הבא תיפתח. אתם יכולים לשחק בחדרים שבכל אחד מהאזורים באיזה סדר שתמצאו. אולם, ישנם מספר חדרים שחסומים או שהכניסה אליהם היא דרך מעבר סודי שאינו נראה לעין. הכניסה אליהם תתאפשר על ידי בעיטה בלבנת הקסם הנמצאת בחדר אחר באותו אזור.

גרפיקה:

קול (וכרטיס קול):

כיף:

כללי:

שווה את המחיר? קשה לקבוע. המשחק מיועד בעיקר לילדים ואני לא יודע אם הוא ימצא חן בעיני כולם. חוץ מזה, הוא חוזר על עצמו.

ציונים

אני לא זוכר אם סיפרתי לכם פעם עד כמה אני שרוף על משפחת סימפסון, אבל אני באמת מעריך מושבע של הסדרה הטלוויזיונית השנונה והמצחיקה הזו.

עכשיו, מעבר לסימפסונים המוקרנים בטלוויזיה לשביעות רצוני, חזרה למרקע עוד תוכנית מופלאה שהיתה ונעלמה: "שפץ ביתך". אני מנצל במה זו כדי לשלוח אתכם לצפות גם בה. תראה, אתם עוד תודו לי! (יום חמישי, 19:00, ערוץ 2) ניר

והרבה. אשר לשאר היצורים: הנחשים המחייכים שזוחלים על הרצפה ויורקים עליך כדורי ארס, החזירים הוורודים שמעופפים מעליך ומנסים להתיישב עליך ולא נשמע נוח כל כך, החי-זרים שיורים עליך קרני לייזר והציפורים הענקיות שמעופפות בחדר ומנסות להתקיף אותך עם המקור שלהן - קראסטי יראה להם איך נהנים על ידי העפת עוגות רפרפת עליהם. הייתי מאחל לכם הצלחה ושולח אתכם לשחק במשחק, אבל לפני זה רצוי שתכירו את ביתו של קראסטי, כי זהו מקום ענקי ממש ואפשר בקלות ללכת בו לאיבוד. בית השעשועים של קראסטי מורכב מ-5 אזורים, כאשר בכל אזור יש עד 14 חדרים. בתחילת המשחק, אתם נמצאים במסדרון הראשי. כל אחת מן הדלתות במסדרון מובילה לאזורים 1 עד 5, ובתוך כל אזור כל דלת עץ מובילה לחדר אחר. עליכם לגמור את כל החזורים באותו אזור כדי שהדלת לאזור הבא תיפתח. אתם יכולים לשחק בחדרים שבכל אחד מהאזורים באיזה סדר שתמצאו. אולם, ישנם מספר חדרים שחסומים או שהכניסה אליהם היא דרך מעבר סודי שאינו נראה לעין. הכניסה אליהם תתאפשר על ידי בעיטה בלבנת הקסם הנמצאת בחדר אחר באותו אזור.

כאשר תסיים חדר מסוים על ידי לכידת כל העכברושים בתוכו, תוכל לחזור למסדרון של האזור ממנו באת, ואם תראה שהדלת שממנה נכנסת נעולה במנעול כסף, זה סימן שסיימת את אותו חדר. ישנה דלת אחת במסדרון שתמיד נעולה במנעול זהב - כדי לפתוח את הדלת הזו, אתה חייב

והרבה. אשר לשאר היצורים: הנחשים המחייכים שזוחלים על הרצפה ויורקים עליך כדורי ארס, החזירים הוורודים שמעופפים מעליך ומנסים להתיישב עליך ולא נשמע נוח כל כך, החי-זרים שיורים עליך קרני לייזר והציפורים הענקיות שמעופפות בחדר ומנסות להתקיף אותך עם המקור שלהן - קראסטי יראה להם איך נהנים על ידי העפת עוגות רפרפת עליהם. הייתי מאחל לכם הצלחה ושולח אתכם לשחק במשחק, אבל לפני זה רצוי שתכירו את ביתו של קראסטי, כי זהו מקום ענקי ממש ואפשר בקלות ללכת בו לאיבוד. בית השעשועים של קראסטי מורכב מ-5 אזורים, כאשר בכל אזור יש עד 14 חדרים. בתחילת המשחק, אתם נמצאים במסדרון הראשי. כל אחת מן הדלתות במסדרון מובילה לאזורים 1 עד 5, ובתוך כל אזור כל דלת עץ מובילה לחדר אחר. עליכם לגמור את כל החזורים באותו אזור כדי שהדלת לאזור הבא תיפתח. אתם יכולים לשחק בחדרים שבכל אחד מהאזורים באיזה סדר שתמצאו. אולם, ישנם מספר חדרים שחסומים או שהכניסה אליהם היא דרך מעבר סודי שאינו נראה לעין. הכניסה אליהם תתאפשר על ידי בעיטה בלבנת הקסם הנמצאת בחדר אחר באותו אזור.

כאשר תסיים חדר מסוים על ידי לכידת כל העכברושים בתוכו, תוכל לחזור למסדרון של האזור ממנו באת, ואם תראה שהדלת שממנה נכנסת נעולה במנעול כסף, זה סימן שסיימת את אותו חדר. ישנה דלת אחת במסדרון שתמיד נעולה במנעול זהב - כדי לפתוח את הדלת הזו, אתה חייב

אתם נזעקים למשחק כדי להציל את קראסטי האומלל ואובד העצות כדי שהוא, וכמובן בארט יהיו שוב מאושרים. כל מה שעליכם (או על קראסטי שאת דמותו אתם מגלמים) לעשות, הוא להביא את העכברושים למלכודות על ידי הזזת לבנים, חיבור צינורות, מציאת דלתות סודיות, הריסת הקירות והרצפה ובקיצור, ליהנות



הארסנל הענק של הקיסרות, האויבים היו כל הזמן עולים עליך, בצורה מגוחכת, מבחינה מספרית.

בסיבוב הזה, לא תהיה לזה הרבה משמעות, לכן בכל המשחק אתה אף פעם לא תמצא את עצמך באי שוויון מנוחך מול האויבים. לא הפעם.

במקום זה, המטרות הראשונות והמשניות, יוצרות מצב בו אתה תהיה עסוק מדי בבדיקות של חלליות מסע, תפיסת מעבורות לפני שהן נכנסות למהירות על ומסתלקות מהסביבה, נטרול משחתות חלל והגנה על דיפלומטים, לפני שתתחיל להיות מודאג מהתקרבותן של חלליות Y-WING (כבדות, אך מחומשות היטב), X-WING (נכה-נכה), A-WING (לא כל כך זריזות) ופיראטים וברוזים יושבים). יש כל כך הרבה מה לעשות וכל כך הרבה חלליות הצצות מכל פינה, שכל מה שנותר בכדי להישרד הוא לנהל בצורה מקצועית את התקפותיהם של בני קבוצתך בזמן שאתה בורח משם. קשה לעשות, אך כיף גדול לנסות.

לעומת זאת, TIE FIGHTER אינו קשה כל כך כמו X-WING. למעשה, זו לא הדרך הנכונה לתאר את המשחק; אולי הוגן יותר להגיד שהוא לא כל כך "חסר סיבה" כפי ש-X-WING היה. המשימות עולות בצורה מאוזנת ואתה לא נתקע לשבועות שלמים במשימה מסוימת, אשר מהווה רק פרט שולי במזימה הקוסמית. בסך הכל, כפי שצינתי כבר, המשחק TIE FIGHTER הוא משחק מאוזן להפליא.

זהו מוצר שובר קופות של LUCASARTS, בעל תקליטון נתונים מפוצץ עם מחיר סביר. כמובן, המשחק קיבל טיפול כולל של גרפיקה, שהשמיט ממנו את כל הקטעים המעצבנים והמביכים ובאופן כללי צמצם אותו. נכון גם שאתה משחק כאן את החבר'ה הרעים לשם שינוי - וזה מהווה כאמור חידוש משמעותי, אבל למרות זאת, TIE FIGHTER הוא בן נאמן למשפחתו, אך, ללא ספק, זוהי גם הסיבה שהוא משחק כל כך מעולה. למשחק TIE FIGHTER יש את אותו "דבר", אשר החזיק אותך לשחק את X-WING עד הסוף המר, ואז לעבור ל-IMPERIAL PURSUIT ומשם ל-B-WING. פשוט אי אפשר להתנתק ממנו. אם אתה הולך להשקיע, המשחק TIE FIGHTER שווה כל אגורה.



כאשר אתה מתקרב לחלליות אם - בהן הפירוט הוא מרשים, אך לא מרעיד אדמה. בנוגע לחלליות קטנות, הן זזות כל כך מהר שיש לך רק כמה שניות להביט בהן בכל מקרה.

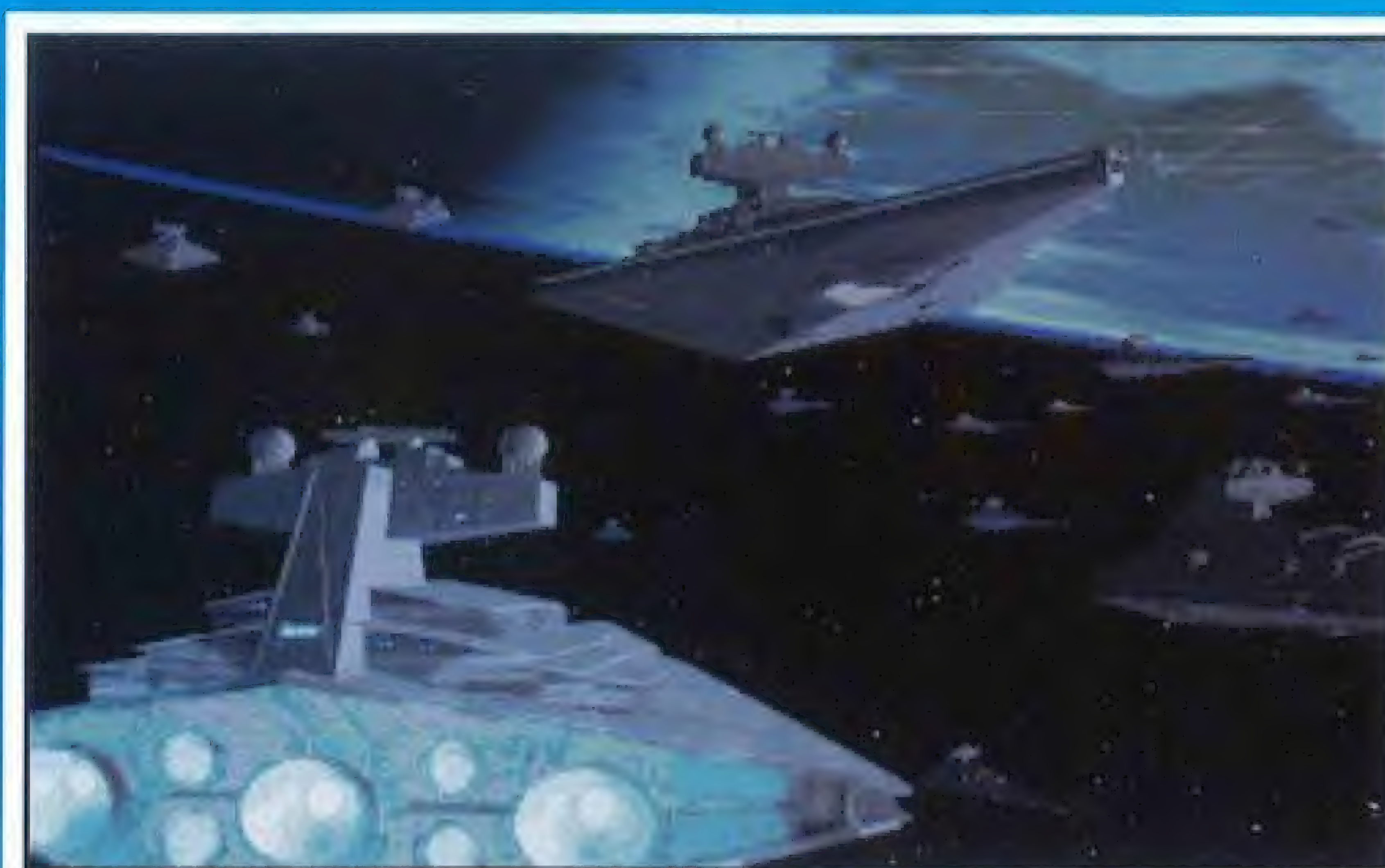
התוספות מהוות בעצם את כל ההבדל בהנאה שבמשחק; דברים כמו יכולת להזמין תגבורת אם אתה שקוע עמוק בצרות, קבלת תוספת של תחמושת מגורר שבסביבה או פשוט הסתלקות ברגע שלא נשארים לך יותר מדי סיכויים להישאר בחיים. למעשה, LUCASARTS עשו הכל בכדי לבנות משחק קרבי מאוזן יותר, על ידי תוספות קטנות ויעילות. האמת? זו לא היתה משימה קשה בכלל: הבסיס של המשחק תמיד היה מעולה, עם קולות משובחים וגרפיקה אטרקטיבית. עכשיו, כל מה שנותר זה להחליק את הקצוות.

ב-X-WING "הרעיון המרכזי היה שאתה, טייס המורדים בחללית הנאמנה שלך, היית בעל עליונות חללית על האויב וכמובן, ה"כוח" היה לצידך כל הזמן. לכן, בכדי להקשות על הדברים ובגלל שאתה היית אחד המורדים האמיצים הניצבים מול

חולף כבוק על המסך, אך, למרות זאת, TIE הוא בכל זאת גורם חשוב בלוחמה האינטרגלאקטית, והוא מהווה לוחם קטן ומעולה בקרבות פנים אל פנים. חוץ מזה, אתה לא מוכרח להשתמש תמיד ב-TIE הבסיסי...

יש כאן ספינת-תותחים, מפציץ ומיירט שניתן להטיס כאשר אתה מתקדם במשימותיך (פלוס נשקים גדולים וחזקים יותר, כמובן). פה המזימה באמת מתפתחת וחלליות TIE המתקדמות מופיעות על המסך. אלו הן חלליות מיוחדות באמת: הן כייפיות כאשר אתה מטוס אותן - ולא כל כך כייפיות כשהן טסות נגדך. אתה פשוט לא יכול לפגוע בהן, בגלל שהן טסות כל כך מהר ופונות מהר בצורה כמעט בלתי אפשרית. תנסה לפגוע בהן עם טורפדוז אין סיכוי.

ברור שיש שיפורים בקרבות גם בצורה ויזואלית וגם מבחינת המשחק. ראשית כל, כולט הטיפול הקוסמטי שעבר על כל המשחק, הכולל הצללה ומיפוי מבני - דברים המתחייבים בכל המשחקים החדשים. את ההבדל הזה תוכל לראות



TIE FIGHTER

שאתה שם לב יותר לסצינות ביניים ולהוראות על המסך מאשר במשחק X-WING. פשוט מוכרחים לעשות כך. אז איך ההרגשה לטוס בחללית TIE היא דומה לטיסה באקווריום סופרסוני עם כנפיים. הכל לא אפוף אפילו מחוזה של X-WING, וחללית TIE הבסיסית היא למעשה די פרימיטיבית, חלשה ובעלת כוח אש מוגבל. במהרה אתה מגלה שבזמן שאתה מטוס חללית צפופה עם מגנים שכמעט ולא קיימים, הדבר האחרון שתמצא הוא להתקרב לחלליות האם הענקיות. שתי פגיעות ואתה ז"ל. קשה להביט מחוץ לתא הטייס, לכן תגלה את עצמך מחליף בוריונות מצבי "תא טייס" ל-"ללא תא טייס", כשתדרוף אחרי טייס ואו טייסתו חמקן במיוחד, כאשר הוא

ב-X-WING, TIE FIGHTER ואנשיו היו חייבים להמציא כמה טריקים חדשים. באמת, אם תתעלם מהשיפוצים הקוסמטיים, המבנה הבסיסי הוא בדיוק אותו דבר: סדרה של קרבות מתחלפים עם מבחר של משימות (50 סך הכל), מסלולי אימונים, נקודות מצטברות בדרך, העלאות בדרגה, מדליות וכל הפטפוטים, פלוס מספיק קושי, פירוטים ומקסי שליסה על מקלדת, שיצליחו לבייש אפילו את מדמי הטיסה המורכבים ביותר. אבל עכשיו, לצידם של הדריכים לפני המשימה ומטרות עיקריות, יש לא רק משימות משניות, אלא גם משימות בונס הנזרקות עליך בתור חלק מתת עלילה אחת או שתיים.

משימות הבונס מביאות אותך במגע עם דמות אפלולית, בעלת גלימה אשר תיתן לך המזים והוראות מיוחדות. אלה יכולים להיות בניגוד גמור להוראות הראשיות של המשימה - אבל המסר העיקרי הוא שיש בוגדים בשורות הכוחות הקיסריים, ועליך לעזור למצוא את אויבי הקיסרות. זה, כמובן, מקנה לתפקידך במשחק אווירת מסתורין. עוד תראה

מאת: דוד אידלס

חלק מהאטרקציה של X-WING היתה בכך שאתה משחק את "הצד הטוב", בסדרה הקולנועית שכל יצור בעל חושים מכיר ו"מלחמת הכוכבים", לכל אלה שהיו כמונגוליה החיצונית במשך 20 השנים האחרונות. מהלכו של כל המשחק התקדם לקראת ההתקפה על כוכב המוות המפורסם, שיצרה גראנד פינלה אמיתי ורוצו מהר למילון לחפש מה זה, לפי כל המידות.

החיים היו פשוטים, הצדק היה לצידך והמשימות שלך היו ברורות. אה כן, גם ה"כוח" היה עימך, עם קצת מול. לא כך ב-TIE FIGHTER, המשחק הרביעי בסדרת משחקי מלחמת הכוכבים של חברת LUCASARTS. נסה לעשות עכשיו תרגיל מחשבתי שכזה: "אתה עכשיו חלק מלהקת גיבורי TIE הקיסריים... מגן על הקיסרות מהתקפה הרסנית של ALLIANCE המורדים". איכשהו, התרגיל לא מצליח לרוץ לך במוח, נכון? בכל דרך שתסתכל על זה, עדיין יש הרגשה לא נעימה לפוצץ את המורדים בחלל הריק, ובכלל, אין מטרה סופית וברורה לשאוף אליה. בכדי להתמיד ולהמשיך עם האווירה ותחושת המטרה שהיו ניכרות כל כך





ש-NAVIE סוחב עמו כל הזמן. כמה מהנשקים הרסניים יותר מאחרים, וחשוב מאוד לזכור גם זאת בזמן הבחירה.

לכל אחת מהדמויות יש תיק מיוחד בו יכולים להימצא חפצים

שונים ויעילים. ככל שהדמות חלשה יותר, יש לה יותר חפצים מיוחדים בתיק. הבעיה היא שהם נגמרים אחרי השימוש בהם ויש צורך למצוא אחרים.

ועכשיו המשחק - מפלצות מופיעות: אתה הורג אותן; חידות מעכבות אותך; אתה פותר אותן; כסף, תוספות כוח, חפצים מיוחדים ומפתחות שוכבים על הרצפה; אתה מרים אותם ומשתמש בהם בהמשך. זה כל כך פשוט. פשוט אך לא משעמם. הקצב של המשחק מחושב טוב כל כך שכל הזמן יש משהו בכדי להעסיקך, בין אם זה להתחמק מטיל או לפתוח דלת סודית.

השליבים מחולקים בין ארבעה אזורים שונים: היער מסביב לאחוזה, המעבדה שמחוצה לה, האחוזה עצמה ולבסוף המרתף שבו נמצא המחשב המסורף. רמת הקושי של החידות עולה כל הזמן וגם המפלצות הופכות לזרירות ומסוכנות יותר. יש פה אינסוף של שומרי שלבים להילחם בהם, ואל תשכח את CHAOS ENGINE שאותו קשה במיוחד להוציא מכלל פעולה. בכל שלב יש "בליטות" שאותן יש לפוצץ בכדי שהמשחק יתן לך להמשיך.

המשחק CHAOS ENGINE הוא, בקיצור, משחק מצוין. גרפיקה מבריקה ולא מסובכת, אפקטים קוליים של נשקים מתאימים ומלאי תוכן ללא כל תקלה.

זה לא משחק שתשחק בו פעם אחת ותשכח ממנו, מפני שיש בו כל כך הרבה אזורים לגלות, ואתה בוודאי תרצה לעבור אותו מחדש תוך שימוש בדמויות השונות. בעצם, זהו אחד ממשחקי הפעולה הטובים ביותר ל-PC - רק על DOOM אפשר להגיד שהוא טוב ממנו. אפשר להמליץ עליו משתי סיבות: קודם כל, הוא דורש יותר אינטליגנציה ממשחקים אחרים בענף ושנית, באמת כיף לשחק בו. אז למה לא לנסות אותו?

מה אמרתם? שהתלהבתי יותר מדי? בכלל לא!

Chaos



רק בהשתלטות על אחוזתו של הפרופסור המסורף, והוא פלט ענן של תווה ובוהו אשר הפך את האנשים והחיות שהיו בסביבה למוטנטים מסוכנים. התושבים שנותרו הבינו שמהו צריך להיעשות ושכרו שני שכירי חרב כדי לפלוש לאחוזה, להרוג את המוטנטים ובסוף להרוס את המחשב עצמו.

לכן, המשחק CHAOS ENGINE הוא משחק לשני שחקנים, כשאתה משתלט על דמות אחת וחברך על השנייה. רגע, לא התעלמו גם משחקנים בודדים: במצב הזה המחשב שלך משתלט על הדמות השנייה, והאינטליגנציה שלו כל כך טובה עד שלפעמים נדמה לך שאתה משחק עם בן זוג אמיתי.

המשימה הראשונה שלך היא לבחור דמות. יש כאן שש דמויות לבחירה, כל אחת עם נקודות כוח וחולשה משלה. אחת הדמויות יכולה להיות חזקה ונוקשה אבל קצת מינית, בזמן שאחרת יכולה להיות מאוד חכמה אך היא תפגר אחרי כמה פגיעות. אם תרצה עצה - במשחק הראשון רצוי לקחת מישהו חזק כמו NAVIE - כך תצליח להתקדם רחוק יותר.

בנוסף, כל אחת מהדמויות נושאת נשק משלה, המשתנה מאקדחו של GENTLEMAN עד למטול הטילים

Engine

מאת: דוד אידלס

פעם, משחקי פעולה היו די נדירים במחשבי PC, אבל עכשיו יש המון מהם. אם יש לך 15 דקות "לבוז", מה טוב יותר ממשחק מפוצץ אחרי הכל, יש זמנים בהם אתה לא מוכן להשתעמם עם משחקים כמו SIMCITY 2000 או ULTIMA 8, אפילו יהיו הטובים ביותר מסוגם. כדי להציל אותך בזמנים כאלה, בא המשחק CHAOS ENGINE - משחק מהיר עם פעילות במבט מלמעלה למטה נוסח ALIEN BREED.

המטרה היא לפלס את דרכך דרך 16 שלבים המלאים ביצורים מוטנטיים אכזריים, בזמן שאתה אוסף כל מיני בונוסים ותוספות כוח בשטח. בכך המשחק לא שונה בהרבה ממשחקים אחרים בסגנונו, אך כאן בא ההבדל המשמעותי: אתה צריך להשתמש במוח שלך בכדי להשיגם. אתה לא רק צריך לירות בכל דבר שתפגוש - יש כאן גם חידות שצריך לפתור, אתה מוכרח למשל לעבור דרך מסדרון, אבל סילון של קיטור חוסם את דרכך, מה שאתה צריך לעשות במקרה זה הוא לירות בצינור בקצה המסדרון, והחור שבו יגרום לסגירה של שסתום הקיטור. פשוט, או כך לפחות זה נראה ברגע שמצאת פתרון.

הגורם המחשבתי הזה כלל לא מקל על הפעילות המזורזת, ועם מפלצות רעבות הבאות מכל הכיוונים, אתה צריך להגיב בשיא המהירות.

אז מהו, לכל הרוחות, ה-CHAOS ENGINE הזה? לרוב משחקי הפעולה יש סיפור רקע מאוד פשוט, אבל בדרך כלל בעל קשר מינימלי למשחק עצמו. הסיפור של משחקינו, לעומת זאת, לא רק מחושב היטב, אלא גם חדיש, מקורי ומוסיף אווירה מיוחדת למשחק.

פרופסור מטורף הגיע לכפר קטן ובנה בו מחשב-על וה-CHAOS ENGINE אשר לא רק עבד, אלא גם בנה לעצמו בציגים ברגע שהדליקו אותו. המחשב לא הסתפק



INNOCENT UNTIL CAUGHT



מאת: דוד אידלס

לחברת PSYGNOSIS יש שם טוב בתחום משחקי הפעולה דווקא, אך זה לא הפריע לה ליצור את המשחק "חף מפשע" - משחק מעניין ובעל הומור, אשר יכול למצוא חן בעיני רבים.

הסיפור מתמקם בעתיד סייברפאנקי קשה, שבו פושעים ופקידים מושחתים באותה מידה. גיבורנו, JACK T. LADD, הוא מהמר ורמאי קטן, שמנסה את מזלו בהברחות ואשר יש לו תוכניות גדולות לעתיד. אבל אחרי שהוא הסתבך עם מס הכנסה, הוא שקוע עמוק בחובות.

כמובן, אין לו גרוש על הנשמה, יש לו 28 ימים לשלם את חובו ולכן הוא זקוק לעבודה - חוקית או לא. ניסיונותיו של JACK לעשות טובות, לעזור לחברים, לגנוב חפצים ולסכן את עצמו בחברת חיות טרף בכדי לקבל תמורה עלובה, יתפסו את רוב זמנו של המשחק. בכל אופן, יש כאן סיפור אהבה קטן, כמה פגישות אלימות עם פושעים גדולים וקצת עזרה וגם עיכוב מחבר ישן.

אחרי ההקדמה, בה אתה מוצא את עצמך נוחת על הכוכב TAYTE, אתה נכנס לנמל תעופה חללי, וכאן תוכל לנסות את מערכת השליטה של המשחק. המערכת פשוטה וקלה מאוד להפעלה, ויש בה אפילו אפשרות לבנות חפצים חדשים בעזרת שילוב של שני חפצים שונים.

יש כאן המון משימות ומקומות שונים, ותריסר דמויות מעניינות לפגוש (למרות שהן לא מדברות הרבה אחרי שהשגת מהן את האינפורמציה הדרושה). החידות די אתגריות, אבל שחקן מנוסה לא יתקשה לפתור אותן. למתחילים אולי

יהיה קצת יותר קשה, אך המפתח לכל נמצא בטיפול באנשים אשר יכולים לתת רמזים: אם אתה מזלזל בהם הם נוטים להיסגר בתוך עצמם, אז טיפת חביבות דרושה להתחלה מוצלחת.

בהתחלה, האתגר העיקרי הוא להשיג חפצים שונים בשביל האנשים, אבל כמה מהחפצים היותר יעילים לך - כדאי שתשאיר אצלך. אחד הדברים החשובים במשחק "חף מפשע" הוא לגלות מה לעשות באותם חפצים: האם לשלב אותם



בחפצים אחרים, להחזיר אותם לבעליהם החוקיים או לשמור אותם לשימוש בעתיד? חשוב מאוד לזכור ש-JACK הוא גנב, לכן הוא ישמח להרים כל דבר שלא מסמרו אותו, בזמן שאף אחד לא שם לב.

איכותם של האפקטים הגרפיים משתנה. האנימציה בפתחה מציגה קטעים מדהימים, אך המשחק עצמו לפעמים מרשים ולפעמים לא. לעתים קרובות קשה לזהות את החפצים ששוכבים על הרצפה - זה לא חדש במשחקי הרפתקאות גרפיים - אך לפעמים קשה לזהות אותם כאשר הם כבר נמצאים בכיס של גיבורנו.

הגרפיקה הסטטית בדרך כלל מצליחה בתיאור הסינופס של העולם התחתון, והאנימציה כאן טובה. בסך הכל, האפקטים הוויזואליים יוצרים אווירה משכנעת של עליבות ושפל.

נראה שהמשחק "חף מפשע" מנסה להיות כמה שיותר פשוט להפעלה, כדי שלא תהיה מוטריד מחצי תריסר מסכי אינוונטר / מפות / סטטוס. זה כמעט פועל, אך לא כל כך: קופסת המלאי יכולה להוראות מבולגנת מאוד אחרי שתבצע התקדמות רצינית במשחק, והמפות אינן מספקות מספיק אינפורמציה.

מסך הסטטוס נראה די בסיסי לפי קנה המידה של משחקי תפקידים, אך זהו דבר רגיל במשחקים מסוג הזה. אם מסתכלים על הצד החיובי, מערכת הסמלונים פועלת באופן מצוין והשימוש בחפצים לבניית סמלונים חדשים פשוט מעולה.

אם ההומור והנושא של המשחק מוצאים חן בעיניך, "חף מפשע" יציע לך אתגר מקובל ומעניין. זו לא הרפתקה מהליגה הלאומית, אך היא מספיק יוצאת דופן בכדי לרתק אותך למסך עד הסוף.



מאת: שחף בן-צור

כדור הארץ, 2057. המדינות המנועשות של העולם, אשר נאבקו על שליטה בכדור הארץ,

הביאו לתוצאה מרה. מכונות מורכבות חישבו כי לאטמוספירה כדור הארץ נשארו רק 5 שנים, לפני שתגיע למצב ממנו אין חזרה ותתחיל בהתדרדרות לעבר הסוף. במאמץ למצוא פתרון אשר יהפוך על פניו את ההרס אליו דוהרת האנושות, הוחל ביישום פרויקט "גן העדן". המפתח לפרויקט זה הוא מינרל נדיר הנמצא רק בכוכב מרוחק אשר עיון את האנושות, והגישה אליו היא רק דרך שער הקוואנטום.

אתה הוא דרו גריפין. אתה מגויס חדש. תהנה מהמסע.

במלים אלה מתחיל ההסבר למשחק "QUANTUM GATE" - משחק CD-ROM חדש.

אם עדיין לא קראתם את הכתבה על המשחק "CRITICAL PATH" המופיעה בגיליון זה, רצוי כי תעברו אליה תחילה (עמוד 17) ותקראו אותה, ואז חזרו לנקודה זו.

חזרתם? יופי. כפי שצוין בכתבה על "CRITICAL PATH", שייך גם "QUANTUM GATE" למשחקים המשלבים סרטונים שצולמו עם שחקנים אמיתיים ועלילה בדיונית. הפעם אתה חייל חדש אשר התנדב לשורות הצבא.



אתה מוצב בבניין סודי המאכלס את "שער הקוואנטום" שהוא, כאמור, השער לתקווה היחידה של כדור הארץ. עליך להיכנס, לקחת מינרל חשוב ולחזור בחיים - זה הכל!

טוב... לא בדיוק... אתה צריך להילחם נגד מפלצות רעות, במשחק הדומה למציאות מדומה. משום שאתה נמצא בסנק מיוחד, אתה גם צריך לחשוף

QUANTUM GATE

שער הקוואנטום



שחיתויות בצמרת הצבאית ובארגון בו היא תומכת, אתה גם צריך לשלוט בכלי נשק ותעבורה רבים, החברים שלך לפלוגה לא מחבבים אותך במיוחד ולא שמים קצוץ על גורל העולם. חברתך נהרגה בתאונת דרכים ואתה עדיין לא מתפקד 100 אחוז - עכשיו זה באמת הכל!

זה באמת הכל!

"QUANTUM GATE"

שם דגש מיוחד על הצגת

הסרטונים. בעוד

שב-"CRITICAL PATH"

הסרטונים הוצגו במוניטור

מיוחד, כאן נעים הסרטונים בהתאם

לאווירה ולעלילה. הם צולמו כאמור עם

שחקנים אמיתיים, והועברו למחשב יחד

עם הצלילים הנדרשים. שחקנים אלה

שולבו על רקע ממוחשב אך עשוי היטב

והתוצאה נעימה מאוד לעיניים.

ממשק המשחק מורכב מכמה

אפשרויות - אתה צריך לבחור לעתים איוו

תשובה או שאלה למסור לדמות מולך

(אתה תשמע את עצמך שואל או עונה

בהתאם) - ולפי בחירות אלה יתקדם

המשחק. כמו כן, תצטרך לעתים רק לשבת

ולצפות בדו שיח או בפעולות הנעשות על

ידי המשחק עצמו, ולעתים תהיה חייב

להיות תוקפני ולבצע אותן לבד.

אחת מהנקודות היפות במשחק היא

הכניסה לכוכב המסתורי או לסימולציה

שלו - זהו למעשה משחק של מציאות

מדומה, ובו עליך לנהוג בהתאם לכללים

שיוסברו לך. שילוב נחמד של מה שנראה

כדור הבא של משחקי המחשב.

הצלילים והמוסיקה כבר אינם יכולים

להפתיע - אך הם פשוט מצוינים ומנצלים

את כרטיסי ה-16 ביט עד תום, בשילוב

של קולות ומוסיקה (מתי כבר נראה

כרטיסים ומשחקי 32 ביט)

"QUANTUM GATE" הוא אומנם

משחק אינטראקטיבי אך הוא יכול לתפוס

אתכם, השחקנים, בשתי צורות - ירתק

אתכם לעשרות שעות משחק או ישעמם

אתכם למוות ותלוי אם אתם אוהבים

משחקי מדע בדיוני ללא הרבה אקשן והרבה חשיבה. בכל מקרה, מדובר במשחק מרהיב, ששווה לנסות להתקדם בו כמה שלבים ולא לחרוץ את גורלו (ולטובה או לרעה) לפני שעברתם דרך "שער הקוואנטום"...

דרישות המערכת

אזהרה!!! בידקו אם יש ברשותכם את המערכת המינימלית לפחות להצגת המשחק לפני הקנייה:

מערכת מינימלית: 486SX, 8MB זיכרון, Super VGA 256 צבעים, CD-ROM, כרטיס קול 8 ביט, 10MB פנויים בכונן הקשיח.

מערכת רצויה: 486, מאיץ גרפי 16 מיליון צבעים, CD-ROM מהירות כפולה, כרטיס קול 16 ביט, 12MB זיכרון וכ-14MB פנויים בכונן הקשיח.

ציונים

סוג: אינטראקטיבי

גרפיקה: *

צליל: *

כיף: *

כללי: *

שווה את המחיר? אם הוא ימצא חן בעיניכם בשעה הראשונה - הוא יותר משווה.

WIZ

חותבים



"קוראים לי רום מנור ואני בן 14.5. אני שולח סיפור שכתבתי מזמן ושכחתי לשלוח אותו אליכם. מקווה שתהנו מהסיפור..."

הסקופ

בחדר האפל נשמע זמרור. אור אדום, בוהק, החל לבקוע מהמעגל שצויר על הרצפה. "הו אנשי השאול וגן העדן! שלבו כוחותיכם למענן והענו לבקשתי!" האיש שעמד לצד המעגל מצמץ בעיניו לנוכח האור החזק שהאיר את החדר לרגע. "כל מנג קימנו אמנו, שלדו" בשאגה מחרישת אוזניים זינק מתוך המעגל יצור מפלצתי ונחת מול האדם שזימן אותו. "חסל אותה, את הסקופ הבא לכאן, ברור? זוזו!" היצור נעלם בצרחה...

"ייייישו הישגתי את הסקופ! המנהל, יש לי הוכחה שכוחות על-טבעיים קיימים!" ג'ון ריוורס הץ בשמחה לכיוון חדר מנהל הסלולווייה, והפיל שלושה כתבים בדרך. ברגע שפתח את דלת החדר שמע רעש מוזר מאחוריו. הוא הסתובב בזמן - אבל רק בשביל לראות יצור דמוי אדם מופיע משום מקום ונועץ בו סכין...

"איפה הסקופ?" היצור שהופיע בתוך המעגל לא ענה. "איפה הסקופ?" הפעם האיש צרח זאת ובהינף יד הפך את היצור בחזרה לאנרגיה. "לך תסמוך על יצורים מאנרגיה!" רסן האיש ונעלם בענן עשן.

איש הביטחון בדק את הגופה, ותוך כדי כך ניסה גם להרחיק כמעט את כל הכתבים שהיו במשרד. הוא הדליק את מכשיר הקשר שלו ואמר "ניק, קרא לכל איש ביטחון שאתה יכול ובוא לכאן, קרה כאן דבר מוזר מאוד!"

"לזוז הצידה כן גם אתה, נו, להתפנות מפה ואני מתכוון בעשור הזה!" ניק הגיע עם עוד שלושה אנשי ביטחון אל המשרד, וניגש אל מי שקרא לו. "מה קרה פה? אני רוצה הסברים על איך הצליחו לבצע פה רצח למרות האבטחה של הבניין ואיך לעזאזל, אף אחד לא ראה את הרוצח?" אני לא יודע מה קרה פה בדיוק. חלק מהאנשים אומרים שהוא פשוט התמוטט בשלולית דם וחלק אומרים שמהו הופיע, שחט אותו ונעלם. אה, נזכרתי, מצאתי את זה על הגופה." איש הביטחון נתן לניק קלטת

וידאו וכמה דפים. ניק שם אותם במעילו ושכח מהם. בערב ניק הגיע לביתו וזכר בדפים ובקלטת. הוא קרא את הדפים בעניין הולך וגובר והחל להבין את כל תעלומת הרצח. לאחר שגמר לקרוא את הדפים, הכניס את הקלטת לוורידאו וישב לצפות בה. הוא המשיך לשבת גם אחרי שנגמר הקטע. הוא היה המום לגמרי. פתאום, בענן של עשן הופיע בחדר אדם ופנה אל ניק "תן לי את הדפים והקלטת ותוכל להמשיך לחיות." ניק נבהל כמובן, אבל מייד נזכר באקדח שהיה על שולחנו וזינק לעברו. האיש הניף את ידו וצעק "גראני חגל נזו!" ניק הגיע אל האקדח אך ברגע שהוא נגע באקדח,

יש סלוגן.

כן, יש סלוגן. המוני מכתבים הגיעו, מלאן גלויות הציפו, הרבה פאקסים זרמו ואנחנו בדקנו כל אחת ואחד מהם בקפידה - אולי הוא הסלוגן הזוכה. מה הגיע אלינו? אורן שכנר מראשון לציון הגה את "העם הכריז WIZ" ועוד דברים נחמדים, נועם ברנשטיין שלח דף עמוס סלוגנים ובהם אהבנו את "אחד בשביל כולם וכולם בשביל ה-WIZ", עמרי שסיין ומשפחתו החליטו על

"אפילו באמבט - ב-WIZ אני נותן מבט", אור פלג מגבעתיים הכריז "WIZ" - או שחבל על הזמן! ועוד המון הצעות

האקדח התפורר לאבקו האיש לקח את הדפים והקלטת, שם אותם בתיק ונעלם בענן עשן. לרגע לא הבין ניק מה קרה אבל אינזכר כמה שראה בקלטת וקרא בדפים... האיש הופיע בחדר האפלולי. הוא הושיט את ידו אל התיק בשביל לקחת את הדברים ואז הבחין שהתיק נעלם. "איפה התיק? זה בטח לא יכול להיות שההוא, ניק, למד..." ניק הופיע בענן עשן ופנה אל האיש "חסר לך משהו? בוהג, אנליז אנרגיה? או, אולי זה?" ניק, שהסתיר את ידו מאחורי הגב, חשף אותה וחייך. הוא החזיק את התיק. "חשבת שרק אתה יכול? דע לאר מנגו להתראות." ניק צפה באיש נחנק ונעלם בענן עשן.

וסיסמאות מדליקות הגיעו אלינו, אבל זוכים יש רק שלושה - ועם האחרים הסליחה. קבלו אותם:

במקום השלישי נמצאים משה וחנן רט מגבעת שמואל ששלחו את "I AM WITH WIZ", מחיאות כפיים במקום השני ניצב נועם שורץ מרמת גן שבעזרת הוריו (וכך זה נראה) חשב על "מתחשב לי WIZ". בראווי אבל במקום הראשון עומד לו אבי הוונפלד מקרית ים שאמר:

TAKE IT WIZY!

נכון שזה גדול? ברכותינו, הפרסים לזוכים - בדרכם.

מסביב

כונני CD-ROM

עיר התוכנה

מסביב

הפיד/אחר!!!

המוצר	INTERFACE והערות נוספות	MTBF H (שעות)	תמיכה בתקנים	Buff Memo Intr	TRNS. TIME byte	זמן גישה msec	מחיר שוק	עיר התוכנה
PHILIPS (הולנד) CR940	AT BUS בונס: תקליטור נאוסילוס אן MS * תוספת 2 CD'S	30,000	MultiSess PHOTO CD MPC-2	64K	300k	350m	\$255	\$229 \$245
MITSUMI (יפן) FX001D	AT BUS המחיר ביותר	50,000	PHOTO CD MultiSess MPC-2	32K	300k עד 350k	250m	\$270	\$229
SONY (יפן) CDU-33A	AT BUS אפשרות cd-video ל כולל בקר * תוספת 4 CD'S	30,000	MultiSess PHOTO CD MPC-2 CDI	64K	300k	350m	\$265 \$339	\$239 \$299
PANASONIC (יפן) 563B	AT BUS ל-SB, PRO ומעלה * ללא כרטיס בקר * עם כרטיס בקר	30,000	MultiSess PHOTO CD MPC-2	64K	300k	320m	\$255 \$280	\$229 \$245
OCTAVE מכית OCTEK	מצורפת תוכנת בונס של מט"ח כשווי 119 ש"ח * כולל בקר		MultiSess PHOTO CD MPC-2 CDI	64K	307K	280m		\$219
ברכיש	* רמקולים עם מגבר CT-38						\$48	\$42

ערך מוסף בלעדי, שימושי ויקר, עם כל רכישת כונן CD-ROM מ"עיר התוכנה":

- ספר המוליטימדיה הראשון - מוליטימדיה בפעולה (550 ע"מ) - בשווי: 99 ש"ח.
- קול, אנימציה, וידאו, CD-ROM, עיצוב והפקת מוליטימדיה, היפר מדיה...
- תוכנת TEMPRASHOW - לכידת תמונות וידאו, ציור, עיבוד והדפסה.
- תוכנת TEMPRASHOW - להפקת מצגות מוליטימדיה, תוך שילוב קול/וידאו/אפקטים.
- חדש ויצורף גליון מס' 1 של מגזין המוליטימדיה.
- הקטלוג הישראלי למוצרי תוכנה, תקשורת, מוליטימדיה וספרות מחשב.
- אחריות ותמיכה טכנית.

לפרטים נוספים "עיר התוכנה" מקב' אנשים ומחשבים
מלבן: 03-6385871/2/3, פקס: 03-6889203 ליד דניאל, מל, ורבי.



הפינה של ד"ר WIZ

לחבילת התוכנה Norton Utilities, ותפקידה לבדוק אם קיימים אזורים או קבצים פגומים על גבי הכונן התופסים מקום. אם ניתן לתקנם היא עושה זאת יפה. זוהי למעשה תוכנית המבצעת פעולות דומות לתוכנית הקיימת ב-DOS ושמה CHKDSK (Check Disk), אך קיימות בה תוספות חשובות וחשוב מכל - היא פועלת ללא דופי. האזורים המסומנים באות B מודיעים למערכת הפנימית של ניהול הקבצים ב-DOS, שאותו אזור מסוים הוא פגום ואין לרשום מידע במקום זה. בכוננים קשיחים רבים יש אזורים קטנים פגומים והדבר נורמלי לחלוטין - אם סך כל גודל האזורים הפגומים אינו עולה על 6% מהנפח הכולל של הכונן הקשיח, לדוגמה: בכונן קשיח בגודל 120M מותר שיהיו עד 6M פגמים.

לרועי טשכטר יש שאלה: "כתבתי בשפת פסקל משחק חמוד לילדים. האם אפשר (אם בכלל) לנסות למכור את המשחק בחנויות? רועי, קודם כל - כל הכבוד! בריצינותו וקול הצרח בקע... באופן עקרוני, אם המשחק יהיה ברמת גרפיקה וצליל טובה בהחלט ייתכן. אחרי הכל, אל תשכח שאם אתה רוצה למכור משחק, עליך לחשוב אם אנשים יהיו מוכנים לשלם עבורו.

קיימות בארץ 3 חברות מובילות בתחום משחקי המחשב: באג, מירא' ומחשבת. כל משחקי החברות הללו מופצים ברוב חנויות המחשבים, הספרים והצעצועים בארץ. לכן עליך פשוט לפנות אל החברות הללו ולהציע את המשחק. הכן מראש הסבר כתוב אודות המשחק והדגמה של רמת הגרפיקה והצליל. בהצלחה.

שאתה רוצה בתפריט, ללחוץ על TAB ושם התוכנית שברצונך להפעיל. לדוגמה, אם אתה רוצה שעל ידי לחיצה על מקש F3 יופעל מעבד תמלילים אייגשטיין (W.EXE) הנמצא במחיצה C:\EINSTEIN, ערוך את קובץ NC.MNU שיראה כך:
F3: C:\EINSTEIN\W

תשובה אחרונה: Windows 4 המכונה שיקנו תחליף את DOS, אך יש כל כך הרבה תוכנות המחייבות DOS, שנראה שמערכת הפעלה פרימיטיבית זו תישאר בסביבה עוד שנים רבות.

טל פרי-הר כותב לנו: "לאחרונה קניתי HINT BOOK למשחק DOOM. באחד הפרקים בספר שמתי לב שיש כמה קודים למראות במשחק. בכתבה שלכם על המשחק הזה פרסמתם תמונות מהמשחק ושמתי לב שהשתמשתי בקודי הרמאות, ורציתי לשאול למה לא סיפרתם לנו הקוראים על קודים אלו? אני בטוח שהרבה אנשים היו שמחים והחנאה שלהם לא היתה נפגמת.

באופן עקרוני קיימים טריקים וקודי רמאות כמעט בכל משחק. אנו לא מפרסמים זאת בכתבות הביקורת מחוסר מקום, כמן שאנו נמנעים גם מפרסום פתרונות מלאים למשחקים, אך טל יקירי, קראת פעם את עמודי הטיפים???

מיכל בס מקיבוץ אל-רום כותבת לנו שה-Norton Disk Doctor (NDD), מצא בכונן הקשיח שלה חמישה BAD BLOCK וסימן אותם באות B. מה גרם לזה? ואיך אפשר לתקן את זה?
יש! יש! סוף סוף כותבת לי ויוזנה היי מיכל, הנה תוכנה נפלאה השייכת

אבנר מכפר אדומים כותב לנו, מה זאת אומרת FATAL OUT OF "LOW MEMORY", ומה גורם לזה להופיע? יש לי מחשב 486 ולכן ביטלתי ב-CONFIG.SYS את EMM386, כי אמרו לי שהוא פוגע בביצועים ועושה אותם כמו 386, האם זה נכון? משום מה אני לא מצליח לשנות את ה-MENU של NC, איזו סיבה יכולה להיות לזה? ולבסוף, האם Windows יכולה להחליף את DOS ואם כן לאיזה DOS משתווה Windows 3.1?

אבנר הכפרי שלום. התשובות לשאלות שלך יכולות למלא עמוד אך אתמצת אותן - כיוון שיש בהן עניין לקוראים רבים: הודעות FATAL באופן כללי נגרמות כתוצאה מתקלה באחד מרכיבי הזיכרון (הג'ויקים) או מהתנגשות של תוכניות שונות הפונות לאותה כתובת זיכרון, אזור בעייתי במיוחד הוא הזיכרון הנמוך. עליך לספק פרטים נוספים כגון גרסת DOS, התוכנה שהפעלת ושבה קרה הדבר, ומה קיים בקובץ CONFIG.SYS שלך.

אם ברשותך מחשב 486 עם לפחות 2M זיכרון, כדאי מאוד שתשתמש במנהל זיכרון כגון EMM386.EXE הקיים ב-DOS - ורצוי ב-DOS 6.2. יש היום תוכניות רבות החייבות תוכנה לניהול זיכרון. נכון שתוכנה זו מאיטה במקצת את פעולת המחשב, אך בגרסה 6.2 היא שופרה והתועלת עולה בהרבה על החיסרון.

אפשרות התפריט MENU של נורטון קומנדר מופעלת על ידי לחיצה על F2. כדי לשנות את קובץ התפריט הקיים, עליך להאיר את השורה NC.MNU, ללחוץ על מקש F4 כדי לערוך, ולהקיש את אות המקש



WORLD HEROES

2



מאת: דיוויד כץ

אם כבר קנית את כל הגרסאות של המשחק STREET FIGHTER ועדיין לא מספיק לך, ולפני שמהו יראה לך לא משעמם, דע לך ש-WORLD HEROES 2 איננו עוד סתם משחק קרבות. במשחק הזה מפנקים אותך במבחר של 16 דמויות - הרבה יותר מהמבחר הרגיל - ובנוסף לכך הן כולן מיוחדות במינן. רספוטין, למשל, שאותו אתם בוודאי זוכרים מהמשחק הקודם בסדרה, יכול להצמיח ידיים ורגליים ענקיות. כמה מהדמויות טובות במיוחד לקרבות מטוח קצר, כמה מהן טובות לקרבות מטוח רחוק, אך יש גם כאלה שיודעות את כל התכסיסים.

רוב הדמויות במשחק זה אינן משתמשות במהלכים המיוחדים של המשחק FIGHTER STREET, ואתה תיהנה לגלות אותם, במיוחד מפני שהם הרבה יותר מרשימים מבחינה גרפית מאלה של STREET FIGHTER. כמה מהמהלכים האלה יכולים לגרום ליותר מדי נזקים - אפילו ברמות הקלות ביותר. תתפלא.



מחולקים לשלושה חלקים של קרב, אך הם אינם כוללים את מסך קרב הבונס. יש גם שלוש מהירויות משחק, שבמהירה בהן יהיה לך קשה לבצע מהלכים מיוחדים ומורכבים, מפני שלא יהיה לך מספיק זמן בכדי להגיב. אם תבחר במשחק אחר, משחק הישרדות, שבו נזרקים עליך חפצים מסוכנים מכל הכיוונים, תצטרך להילחם לא רק נגד יריבים אלא גם נגד דברים שעפים עליך. המרה זו של המשחק הקודם היא למעשה תוספת מבורכת לעולם משחקי הקרבות. קשה לתאר מהו בדיוק משחק קרבות טוב, אך בסופו של דבר זה קשור ל-"הרגשה" של המשחק. המשחק WORLD HEROES 2 נותן "הרגשה" נכונה: אגרופים נוחתים עם התנגשות גופים, ורמויות המגיבות בדיוק כפי שציפית שהן יגיבו. 16 הדמויות מהוות עבורך עולם גיבורים בו צריך לדעת לשלוט בכל אחד מהם, וזה מה שגורם להמשכיות שבמשחק. הדבר היחידי שלא כל כך טוב הוא הקצב הלא כל כך מהיר של המשחק, אבל אפשר גם לחיות עם הפסקות בין הפיזצוים.

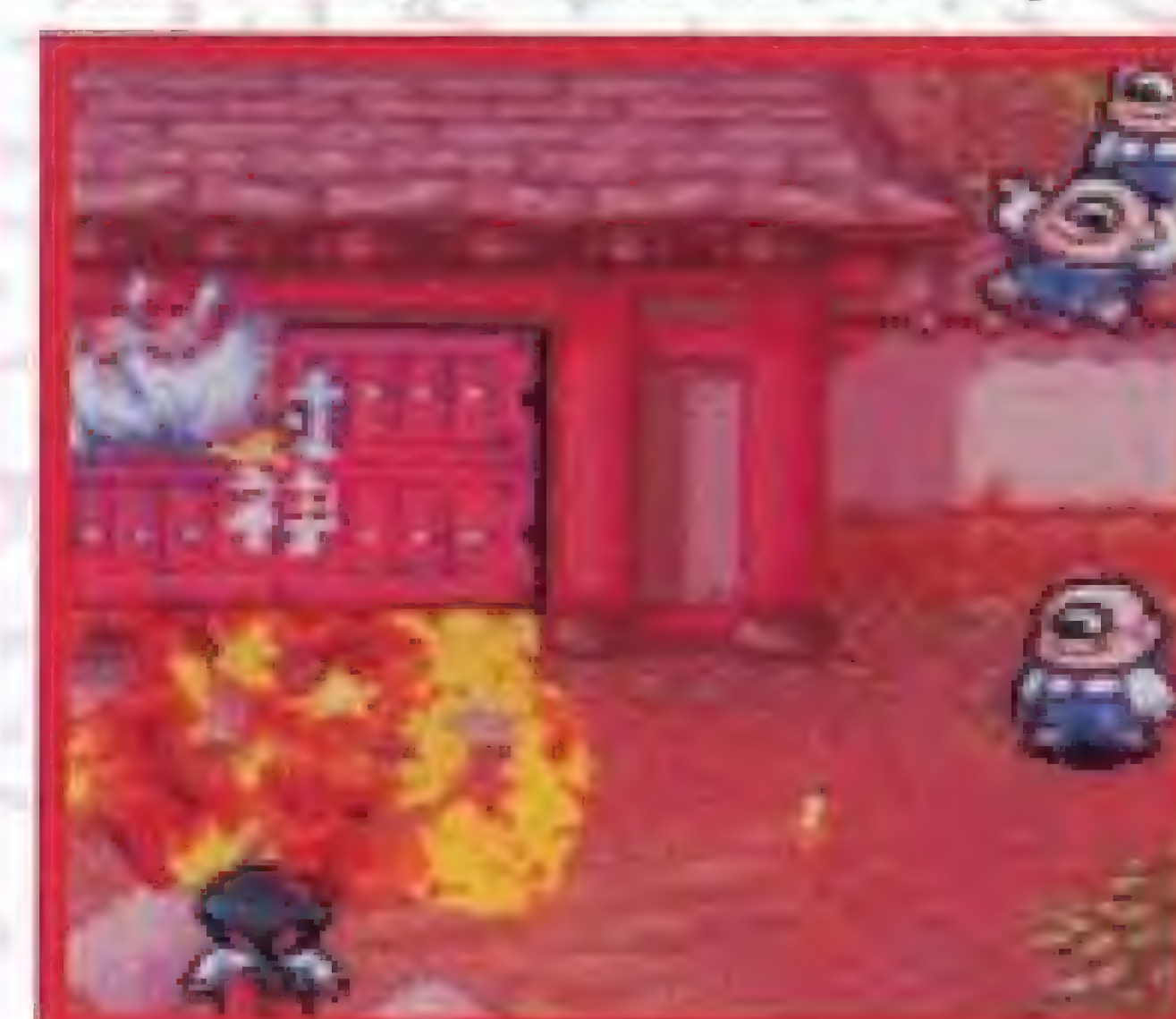
יש כאן מבחר ענקי של 22 תפאורות רקע שנוצרו כדי להוסיף "אמיתיות" למשחק. האיכות של תפאורות הרקע מגוונת והן מצוירות בצורה נחמדה. יש כאן המון קטעי אנימציה והם בעלי עומק שונה על המסך. משחקים של שחקן אחד ושני שחקנים



KIKIKAKAI 2

מאת: דיוויד כץ

לקנות נשק חדש ולקבל אינפורמציה עדכנית. את הכסף הדרוש לך לשופינג בחנויות אפשר לאסוף אחרי שהשגת את אויבך. אתה תזדקק למפתחות בכדי לפתוח תיבות המפוזרות בשטח, ואותן תגלה כאשר תעלה על החבילות הגדולות בשולי הדרך. המשחק הזה למעשה POCKY & ROCKY המקורי, חוץ מעניין שלושת סוגי בני הזוג, הנותן למשחק את הדרך השונה לפתרון הבעיה. לשנות בן-זוג ניתן על ידי ירי בסטלונים מיוחדים. לכל אחד מהם יש תכונות מיוחדות משלו ואפשרויות לעזור לך, כך שזה לא רק שינוי קוסמטי במשחק. הם עושים כל שביכולתם לעזור לך, אך לפעמים הם גם מסבכים אותך במצבים מבישים. לפעמים אפשר גם להתמזג עם בן-זוג לכמה שניות למטרות אסטרטגיות, לפעמים אתה מגיע לשער נעול שצריך לירות עליו בכדי לפתוח אותו, ואז אתה יכול לתפוס את בן-זוגך, להטיל אותו על השער ובכך לפתוח אותו במהירות שיא - אלו הן רק דוגמאות קטנות לגבי מוסד "בן-זוג" במשחק. אתה שולט בשתי הדמויות אפילו



רק ליפנים יש כנראה יכולת להמציא משחק שמצליח להיות גם מאיים וגם חמוד באותו זמן. המשחק KIKIKAKAI 2, הוא המשך אלגנטי לאחד ממשחקי היריות הנמכרים ביותר לסופר נינטנדו. הוא משלב בעצמו גם הרפתקה פעולתית וגם משחק קניות. כמו המשחק MYSTICAL NINJA 2, הוא מציע תערוכת של ירי אכזרי עם חיפושים בשוטטות. המטרה שלך במשחק היא למצוא דרך לבוסים של סוף השלב, תוך כדי עצירות מזדמנות בחנויות, בכדי

הרבה אנשים שמשחקים בעולם פנטזיה ורוצים לעבור לעולם אחר נרתעים לרוב, מסיבה זו או אחרת, לעבור לעולם סיברפאנק. מאחר וזה אחד העולמות הכי כייפיים לשחק בהם (במיוחד אם אתם GM) אני לא מבין למה. כנראה הוא מפחיד אנשים מפני שהוא כל כך "נגד" השחקן והדמות, אבל חשבתם פעם למה כל משחקי הסיברפאנק חייבים להיות בעולם שכולו רע? תחשבו לרע, מלבד הפסימיסטים עד אימה שבכם, למה הכל צריך ללכת כל כך רע? אפשר לבצע רק מעט שינויים (מלבד, כמובן, פיתוח הרשת) כדי להפוך את העולם לעולם סיברפאנק מבלי להפציץ אותו בפצצות אטום, מטאורים ומיליארד ושניים הודים. אפשר להמציא את כל הוירטואל ריאליטי בלי למחוק את המעמד הבינוני בעולם, או לשלוח את כולם אל העוני המתמיד. כן, כמה מהדברים האלה חייבים להיעשות, אבל לא כולם. אני במלים הבאות אנסה להראות לכם איך אפשר (בקלות יחסית) להפוך את העולם שלנו לעולם סיברפאנק.

רק מלת אזהרה לכל חובבי המדע הבדיוני שאוהבים סיברפאנק כמו שהוא: העולם הזה לא הולך להיות עולם סיברפאנק טהור, ויכול להיות שיהיו בו כמה "פאקים" והוא לא יראה בעיניכם כעולם סיברפאנק - אבל סיברפאנק (ובמיוחד במשחקי תפקידים) זה פחות עניין של מה שרשום על הנייר, ויותר עניין של האווירה אותה אתם מקבל מהסופר או מה-GM. אם יש לך אחד מהשניים הנ"ל שמבצע את תפקידו טוב, הוא יוכל להסתדר בכל עולם סיברפאנק. אין גם שום חוק בעולם שאומר להכניס הומור להיסטוריה/CAMPAIGN סיברפאנק.

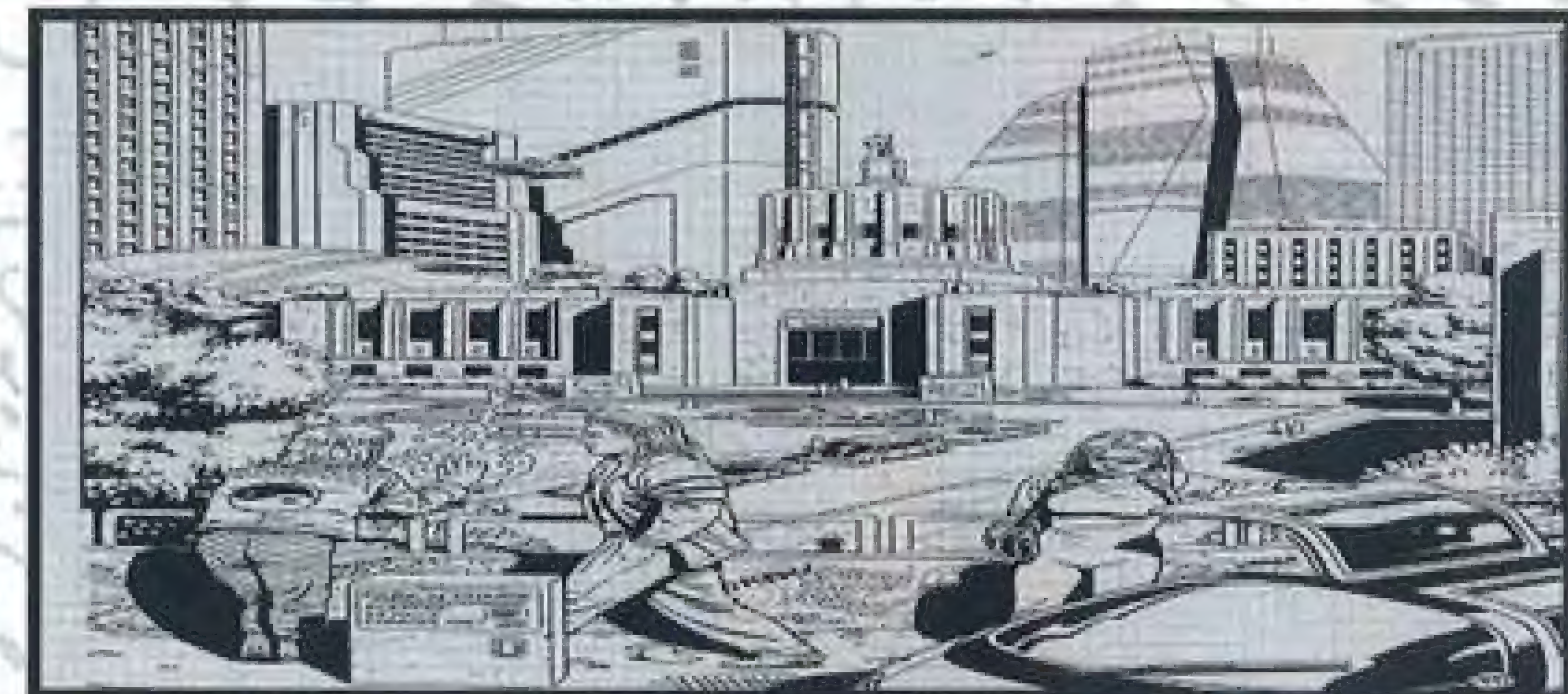
איך ניתן להפוך את העולם שלנו לעולם סיברפאנק בשבעה צעדים קלים? **צעד ראשון:** לוקחים את כל המחשבים האישיים בעולם שלך, וזורקים אותם לאותו מקום אליו הולכים העטים הכדוריים לאחר שאיבדת אותם. מחליפים את כולם במשהו בגודל מחברת (מישהו פה ראה פעם את GAGDGET INSPECTOR? או כמו שהיה לילדה שם) או משהו בגודל של כרטיס אשראי, וגורמים להם להתחבר להכל דרך רשת ענקית. מה המרחק שלנו מדבר כזה? לא רב. יש לנו את אינטרנט וקומפיוטר וכל מיני דברים כאלה שבהם יש לך הכל. כל דבר שאי פעם הומצא או יומצא בעתיד הקרוב יוזכר שם בצורה

מה שבע?

כלשהי. זאת כמובן, מלבד ההמצאה העתידנית - קרמבו לימון מסתובב על מקל. אבל נוותר להם על זה. **צעד שני:** לוקחים את מכונות ה"וירטואל ריאליטי" שיש לנו היום, ושמים במקומן מכונות וירטואל ריאליטי אמיתיות, גדולות ויפות. שיהיו דומות למה שמוצג היום בקליפ של אירוסמית לשיר "AMAZING", או מה שמוצג ב-"נירומנסר" של ויליאם גיבסון. מחירן יהיה בערך כמו מחיר מערכת סטריאו טובה והן יתחברו להכל (במיוחד לאותם מחשבי כרטיסי אשראי הנותנים לנו גישה לרשת). ואם אנחנו כבר ברשת, יש להוסיף לה ממשק וירטואל ריאליטי, כדי להתאים למערכת הפופולארית.

צעד שלישי: לקחת את היפנים ולשים

הגלובוס, אך לרוב הם מהווים כוח עבודה זול ולא מעמד עשירים. **צעד רביעי:** כלי נשק. כאן יש שתי אופציות - אופציה מספר אחת, המוצלחת מבין השתיים לדעתי, היא לתת את כל כלי הנשק בלי הגבלה. זה הדבר שקורה עכשיו בארה"ב, ולמרות כל מיני מבצעים להוצאת הנשק מהרחובות וכו', אני משער שהמצב רק יעשה גרוע יותר. כלומר, אם לרמויות שלך יש כסף ובא להן לקנות איזשהו טיל קרקע-אוויר - בכיף. נכנסים לסופרמרקט השכונתי ויוצאים עם שקית שכתוב עליה "HAVE A NICE DAY" ובתוכה טיל נגד מטוסים. כמה נחמד. כמובן שעוד לא הגענו לכל מיני פיתוחים טכנולוגיים כמו קרני לייזר וכו', אבל אלו הם בעיקר צעצועים לעשירים וכלי הנשק



אותם בכל מקום בעולם. הם קנו את הכותל, את גשר לונדון, את מגדל אייפל, את פראג - ועכשיו אין להם מקום לשים את זה בבית או הם באים לכאן. הם לרוב אדיבים, חייכנים ונחמדים, אך עדיין, משום מה, האמריקאים לא בדיוק אוהבים אותם ומתחילים גל של פשעי גזענות כלפי יפנים, והתחזקות רצינית של הכוחות הימניים ארה"ב. כמובן שאם אחת מהדמויות תבקר אי פעם ביפן, היא תמצא גל של שנאת זרים מהסוג שלא נודע מאז ימי יפן הפיאודלית. דרך אגב, גם שאר העמים האסייתים מתפזרים על פני

העיקרי הוא עדיין רובים למיניהם. אופציה מספר שתיים: אין כלי נשק חמים. במאמץ עליון הצליחו ממשלות העולם להחרים את רוב כלי הנשק החמים מהרחובות. למה זה טוב? אם מעוניינים לשלם CAMPAIGN (עם ההדגשה על PAIN) של סיברפאנק יחד עם אומניות לחימה (דבר משעשע עד אימה - אני מבטיח לכם). זה נותן כל מיני אפשרויות להכניס גזעים שונים של יצורים, אבל זה כבר לא התחום שלנו. המשך צעד רביעי: מצב כלכלי. רע, מאוד, אבל ניתן לצאת מהמשבר בעזרת



עשור או שניים של מאמץ כלכלי. האינפלציה גבוהה, מטבע היין היפני חזק וכל שאר מטבעות העולם לא, אנשים חיים ברחובות, המעמד הבינוני עדיין קיים, אבל הוא כולו בכיוון המעמד הבינוני גבוה, ויש הפרשים די גדולים בין השכבות הסוציו-אקונומיות (ואוו - איזו מלה). המצב גורם כמובן לעלייה חצינית בפשע - במיוחד אם בחרת לתת נשק חופשי, אם לא - זה עלול להיות מעניין. תאגידי הענק לא שולטים בעולם ולא קונים מדינות כמו ארגנטינה וכו', אבל בגלל שהם חברות המרוויחות בזמן של משבר כלכלי, יש להם הרבה מאוד כוח מול אנשים כמו נשיא יפן

או ארה"ב. **צעד חמישי:** הפצה מסיבית, אבל לא יותר מדי, של השתלות ביוניות וקיברנטיקות. הדבר אמנם נפוץ, אבל יש המון אנשים שלא אוהבים את הרעיון של להיות מחוברים למכונה בגופם. העניין גם יקר מאוד, ולכן הרבה אנשים (במיוחד אזרחים רגילים, לא דמויות שיצאו להרפתקה) מעדיפים לא להשתיל בגופם שום דבר. אפשר להשוות את התפוצה והמחיר של השתלות קיברנטיקות לניתוחים פלסטיים בימינו. דרך אגב, אם כבר דיברנו על ניתוחים פלסטיים, הם נעשים ממש נפוצים בעוד כמה עשרות

שנים (ושוב, קנה מידה), בערך כמו שהחלפת צבע שיער זה דבר נפוץ היום. הרבה אנשים יגיעו למסיבה עם פנים חדשות, ואז ביום המחרת יחליפו למשהו אחר.

צעד שישי: תרבות. אין תרבות. המוסיקה הופכת למעין מי-ש-מש מגעיל של דאנס וטכנו, מלבד כמה להקות רוק כבד גרועות פה ושם. יש כנופיות רחוב שמקדישות את חייהן למציאת אנשים שמאזינים למוסיקה קלאסית מרצונם החופשי, ולירי בהם. הצבעים השולטים באופנה הם ירוק ורודן וסגול מזעזע, אבל אנשים לא מסתובבים עם חליפות עשויות מנייר כסף. השירה הפוסט פוסט פוסט מודרנית מזכירה במקצת שירה ווגונית (למי שקרא את מדריך הסרמפיסט לגלקסיה. למי שלא - היא פשוט שירה גרוע מאוד). אחוז האנאלפבתיים בקרב הקהילה גדל מאוד, מאחר ואי אפשר להכריח ילדים לבוא לביה"ס רובים לכל, זוכים? ובכלל, מבחינה תרבותית, וזה דבר ששוכחים להזכיר בהרבה משחקי סיברפאנק, המצב הכי על הפנים.

צעד שביעי: למצוא פיצוריה טובה שפתוחה בשעות המשחק שלכם. כל הבררים שהועלו כאן הם הצעות בלבד ולא חייבים למלא אחריהם כמו תורה מסיני - אם בכלל. טיב ההרפתקאות שלכם בעולם הסיברפאנק יהיה תלוי מאוד ב-GM - אם הוא היה מחורבן בפנטזיה, רוב הסיכויים שהוא לא יהיה מבריק גם פה. כנ"ל לגבי השחקנים.

איך PC? NPC!

אם בכל העיתון הזה מחלקים פרסים, אז גם מדור משחקי התפקידים יכול! אי לכך ובהתאם לזאת אנו מכריזים על תחרות NPC חדשה: נשמה אם תשלחו אלינו NPC בכל שיטה ואיתם נתונים מלאים לפי השיטה, רקע, היסטוריה ואופי הדמות.

את הדמות המוצלחת ביותר שלכם שילחו ל-"תחרות NPC", WIZ, ת.ד. 2409 בני-ברק, מיקוד 51114.

בשלושת הפרסים, שכבר מחכים, יזכו הדמויות המעניינות ביותר - לאו דווקא המושקעות ביותר! בהצלחה - ערן.

מאת: ערן בן-סער, אבי סבג וליאור ברנע

בואו נניח שקראתם ספר סייברפאנק (מישהו תרגם את זה ל'פאנקיברנטי'), התלהבתם ואתם מחים לשחק את זה. כמו אנשים טובים אתם ניגשים לגיליונות וזו בהם סקרנו. שיטות סייברפאנק, ומה אתם מוצאים? אתם מוצאים ביקורת טובה על שלוש שיטות: CYBERSPACE, CYBERHERO ו-SHADOWRUN. וחשובים 'או מה כדאי' כדי לחסוך מכס כאב ראש ומאיתנו אלפי מכתבים למורגן, נעשה לכם את העבודה השחורה, ונערוך השוואה בין שלוש שיטות הסייבר הנמכרות כיום בארץ.

לפני שנתחיל, נדגיש כי SHADOWRUN היא שיטת סייברפאנק-פנטזיה הכוללת גזעים וקסמים. אנו נתעלם מהיבטים אלו לצורך ההשוואה, והמקום היחיד בו נתחשב בהם הוא בקטגורית 'העולם'.

תכונות, כשרונות וניהול הדמות.

ב-CYBERSPACE מיוצגת הדמות על ידי 11 תכונות שונות, שכל אחת מהן משפיעה על מספר כשרונות שונים על ידי מתן בונוס. בנוסף, כל דמות משתייכת למעמד חברתי ומקצועי: המעמד החברתי קובע את רשימת הכשרונות שלמד



שיטות

הדמות במהלך שנות ההתבגרות שלה, והמקצוע בו בחרה הדמות מכתוב את טבלת רכישת הכשרונות של הדמות, כלומר כמה נקודות היא מקבלת כדי לרכוש כשרונות בכל קטגוריה כשרונות. כמו כן, מקצוע הדמות נותן בונוסים בכשרונות הקשורים לתחום עיסוקה, למשל, לוחם-רחוב מקבל 3% בונוס בכשרונות נשק לכל דרגה. כדי להעמיק ולהפוך את הדמויות לייחודיות, ב-CYBERSPACE מאפשרת גלגול בטבלאות רקע מיוחדות. הדמויות ב-CYBERSPACE מקבלות ניסיון על קרב, פעולות מוצלחות, רעיונות ומשחק תפקידים טוב, ולפי צבירת הנקודות מתקדמת הדמות בדרגות. הדרגות, יש לציין, הן לא דרגות של ממש אלא רק מציגות מתי הדמות משפרת את כשרונותיה.

ב-CYBERHERO יש 8 תכונות לדמות ועוד 6 תכונות מחושבות, שמשפיעות על גובה הכשרון ההתחלתי. כל דמות יכולה להיבנות ללא מקצוע, או לבחור 'עסקת חבילה' של מקצוע כלשהו, כשהמקצועות נותנים לדמות כשרונות התחלתיים וחסרונות מתאימים. אחר כך קונה השחקן עוד כשרונות ועוד יתרונות שונים לדמות. מכיוון שזוהי התאמה של אהבנו את התכונות והכשרונות של CYBERSPACE יותר מכל, הם מותאמים מאוד לריאליזם הקשה של הסייברפאנק. הכשרונות של SHADOWRUN טובים, אבל רעיון הקוביות הרבות קצת מעצבן. אהבנו גם את הדגש שיש ב-CYBERSPACE על המעמד החברתי, שכה חשוב בעולם הפאנקיברנטי העתידי - בשתי השיטות האחרות אין הוא חשוב כל כך, וכאן קביעת כשרונות הילדות לפיו ממש מוסיפה עומק לדמות. העדפנו את בחירת היתרונות ב-CYBERHERO על פני גלגולם ב-CYBERSPACE, אבל היתרונות של CYBERSPACE מתאימים הרבה יותר לז'אנר. SHADOWRUN מקבלת 'אגודל למעלה' על אבי-טיפוס המוכנים, והם באמת עוזרים לשחקנים שחדשים בז'אנר, אנב, יש לשים לב שבעוד

שיטת הגיבור, כל דבר נרכש בנקודות (כולל ציוד והשתלות קיברנטיקות), והדמות יוצאת בדיוק כפי שהשחקן רוצה. ב-CYBERHERO הדמויות מקבלות ניסיון על סצינות שלמות, ומשתמשות בנקודות לשיפור הדמות. ב-SHADOWRUN בונים את כל היבטיה של הדמות בו זמנית, והדמות בנויה מחמש קטגוריות: גזע, קסם, תכונות, כשרונות ומשאבים. כמו כן, יש חמש רמות (A-E) לכל קטגוריה, והשחקן מצמיד לכל קטגוריה רמה אחרת. ככל שהרמה גבוהה יותר כך מקבל השחקן יותר אפשרויות בתחום המיוחס. למשל, אם יצמיד שחקן רמה B לכשרונות הוא יקבל 30 נקודות לבחירת כשרונות, ואם הוא יצמיד רמה C הוא יקבל 24 נקודות. את הנקודות שמקבל השחקן בתכונות וכשרונות, הוא מחלק לפי רצונו (ישנן 9 תכונות), אך שימו לב שאין השפעה של התכונות על הכשרונות. למי שמתעצל או רוצה דמות מוכנה, SHADOWRUN מספקת מספר לא מבוטל של אבי-טיפוס מוכנים למשחק. כל נקודה בכשרון, או תכונה, נותנת גלגול אחד של 6. לניסיון פריצת מעוללים ברמה שיגרתית (3), כאשר לדמות כשרון 4, יש לגלגל 64 ואחת הקוביות חייבת להגיע לשלוש או יותר כדי להצליח. הדמויות משתפרות כמו בשיטת הגיבור, והניסיון הוא מספר נקודות אותן מוסיפים (על פי עלות) לתכונות ולכשרונות.

ההגדרת העולם המשוחק צייד כופר, נהג, שכיר חרב, עיתונאי וכו', המקצועות של CYBERSPACE הם על פי השיטה וחמקן, לוחם רחוב, איש-רשת, טכנאי וכו'. שיטות הניסיון של CYBERHERO ו-SHADOWRUN נוחות מאוד, ואילו זו של CYBERSPACE ארוכה, מעצבנת ודורשת מעקב צמוד ואם כי מוסיפה מעט אווירה קטנה למשחק.

ההמקצועות של CYBERHERO הם לפי הגדרת העולם המשוחק (צייד כופר, נהג, שכיר חרב, עיתונאי וכו'), המקצועות של CYBERSPACE הם על פי השיטה וחמקן, לוחם רחוב, איש-רשת, טכנאי וכו'. שיטות הניסיון של CYBERHERO ו-SHADOWRUN נוחות מאוד, ואילו זו של CYBERSPACE ארוכה, מעצבנת ודורשת מעקב צמוד ואם כי מוסיפה מעט אווירה קטנה למשחק.

השתלות קיברנטיקות וציוד נלווה.

CYBERSPACE מספקת רשימה מרשימה של השתלות קיברנטיקות וציוד טכנולוגי מתקדם. ההשתלות הקיברנטיקות מתחלקות לקטגוריות לפי סוגים, וליד כל

על המאזניים

סייברפאנק



השתלה מצוינת בקודים דרך פעולתה, למשל 'B-F-C' פירושו 'קלט סביבתי' - עיבוד השוואתי - פלט לציוד קיברנטי. כל דמות מקבלת שלושה פרטי ציוד חינם (ציוד רגיל או השתלות), ועליה לרכוש בכסף את שאר הציוד. כמו כן, יש פירוט רב בנושאים כמו מחשבים, כלי רכב, כלי נשק, תחמושת וציוד היקפי. CYBERHERO גם היא שיטה של ICE (כחלק משיטת הגיבור), ורשימת הציוד וההשתלות שלה זהה לזו של CYBERSPACE, אבל היא פועלת בשיטת הגיבור. היתרון הוא שאת ההשתלות והציוד ניתן לקנות בנקודות, בזמן בניית הדמות - ובכסף, מאוחר יותר. שימו לב לבעיה אחת: בעוד שב-CYBERSPACE ניתן לקנות השתלה ולשפר אותה עם הזמן, ב-CYBERHERO פשוט יש מספר השתלות זהות ברמה שונה, ויש להחליט מראש במה בוחרים. מעל לכל עומדת

העובדה כי זוהי שיטת הגיבור וניתן להמציא השתלות חדשות תוך-מספר שניות.

הציוד של SHADOWRUN מפורט להדהים גם הוא, בייחוד בכלי הנשק והתחמושת, אבל יש בה פחות השתלות קיברנטיקות ולא הושקעה בהן מספיק עבודה - הפירוט דל וההשתלות הופכות למשניות לציוד ההיקפי, במיוחד בשל חוסר הדמיון והעובדה כי נתנו רק את ההשתלות הסטנדרטיות. ייתכן כי יש מי שיעדיפו את הגישה הזו, אבל אנחנו מעדיפים ליישם זאת בשיטה אחרת. למרות זאת יש לזכור כי בשיטה זו הציוד הקיברנטי לא מרכזי כמו בשיטות אחרות, משום שיש בה גם אלמנטים של פנטזיה.

CYBERSPACE - 9,
SHADOWRUN, 8 - CYBERHERO
7 -

שיטת הקרב.

CYBERSPACE משתמשת בשיטת הקרב הקלאסית של ICE: כל דמות מגלגלת אחוזים להתקפה ומוסיפה להם את הבונוס בכשרון הנשק בו היא משתמשת. מהתוצאה מפחיתים את בונוס ההגנה של האויב ובודקים באחת מ-6 טבלאות ההתקפה (נשקי קליעים, ליזר, רימונים וכו') את כמות הנזק (ויכרו כי בשיטה זו הנקיפ הוא משני לפגיעות הקריטיות) ואת עוצמת הפגיעה הקריטית. משודעים את עוצמת הפגיעה מגלגלים בטבלת הפגיעה הקריטית המתאימה ובודקים את אופי הפגיעה. קצת מסובך וקצת ארוך, אבל סוף סוף מצאנו למה בדיוק שיטת הקרב של ICE מתאימה לעולם הקשוח של הסייברפאנק, בו כל פגיעה יכולה להיות קטלנית וכל קרב יכול להיות האחרון.

CYBERHERO משתמשת בשיטת הקרב של שיטת הגיבור, כולל כל החוקים המתלווים כגון דימום או מיקום פגיעה. הדמות מגלגלת 6q3, מוסיפה לתוצאה את בונוס ההתקפה שלה בנשק בו היא משתמשת, ומחסרת את בונוס ההגנה של היריב. אם התוצאה שווה או גבוהה מ-11 - יש פגיעה. מגלגלים מיקום פגיעה בטבלה, ועל פי המיקום מוודים ליריב נקודות הלם ונקודות גוף (ב-HERO יש הפרדה בין נזק שיגרום לך להתעלף לבין נזק שיהרוג אותך). השיטה טובה מאוד ומהירה למדי, אבל היא לא מתאימה במיוחד לקטלניות של העולם

הפאנקיברנטי. ב-SHADOWRUN מחשבים מעין מאגר קוביות קרב על פי התכונות של הדמות, ובקרב מחלקים את הקוביות במאגר בין התקפה והגנה. התוקף מגלגל מול כשרון ההתקפה שלו לפי החוקים שהסברנו למעלה על גלגול כשרונות, כשהוא מוסיף קוביות ממאגר הקרב שלו. אם לפחות קוביה אחת הצליחה - יש פגיעה. המגן מגלגל לפי אותם חוקים נגד תכונת הגוף שלו. אם ההצלחות של התוקף טובות יותר מאלו של המגן, הנזק נעשה קריטי יותר לפי 4 דמות נזק. בקיצור השיטה מסובכת ללא צורך. נחמד שאין נקודות נזק, אבל התחליף לא ממש טוב. השיטה קריטית למדי, אבל למי יש כוח להתחיל להשוות שש שבע קוביות כל סיבוב?

9.5 - CYBERSPACE
8.5 - CYBERHERO
5 - SHADOWRUN (ניסו לעשות משהו שונה, אבל נמשלו).

החלל הקיברנטי הממוחשב.

שלוש השיטות השקיעו ים של עבודה בחלק הזה של השיטה והתוצאות מעולות בשלושתן. לא נותר לנו אלא לציין את הנקודות המיוחדות לכל שיטה - ותחליטו אתם מה מתאים לכם.

ב-CYBERSPACE השקיעו המון בשיטות ייצוג המציאות בתוך המטריצה, ובתוכנות שמשמשות בהן בתוך החלל הקיברנטי, אם כי פחות בקרב ובתחוזה. CYBERHERO נתנו שיטה מעולה לייצוג הדמות בתוך המטריצה, ועל יחסי הגומלין שבין תכונות הדמות לתכונות המסוף בו הדמות משתמשת - שוב בגלל שמדובר בשיטת הגיבור - ניתן לבנות אין סוף תוכנות חדשות.

SHADOWRUN עבדו טוב מאוד על הכל: הייצוג של החלל הפנימי, הקרב והתחוזה, המסופים, הכל. רק חבל ששיטת הקרב זהה ברעיונותיה לשיטת הקרב הממשית.

8 - CYBERSPACE
8.5 - CYBERHERO
8.5 - SHADOWRUN

העולם הפאנקיברנטי.

CYBERSPACE השקיעו המון בעולם, בהיסטוריה ובחיים היום-יומיים. הם מדברים על עליית תאגיד העל והשתלטות על העולם, הם נותנים את סאן-פרנסיסקו העתידית של שנת 2090

כדוגמה ובפירוט מדהים. תאגיד העל, חבורות רחוב, בנקי איברים, תחבורה, בתי חולים, מקומות עבודה, עקיפת חוק, אנשי ציבור מפורסמים, הכל. הפירוס של CYBERHERO זהה וכמעט מועתק מ-CYBERSPACE. כבר דיברנו על כך שהם של אותה חברה. ואילו הפירוס של SHADOWRUN על העולם, מסתכם בהיסטוריה של העולם עד שנת 2050, תאגיד העל, חבורות רחוב וכיצד קרה שהקסם והגזעים חזרו לעולם, אבל לפחות הם השקיעו בכל זה.

9 - CYBERSPACE
9 - CYBERHERO (פשוט אותו הדבר), 8 - SHADOWRUN (בגלל שהמון מפורט על תגזעים והקסם, שהם חלק בלתי נפרד מהעולם של SHADOWRUN).



מוצרים נלווים

ל-CYBERSPACE יש רשימה נחמדה של מוצרים והרפתקאות הכוללת חבורות רחוב ותאגיד-על, דמויות מוכנות ועוד מספר מוצרים סטנדרטיים המתבקשים מאליהם.

ל-CYBERHERO אין כלל מוצרים נלווים, שכן היא התאמה של שיטת הגיבור. ניתן לתרגם כל מוצר לשיטה שלו. ל-SHADOWRUN יש את המוצרים הטובים ביותר: מציאות מדומה, קסלוג סמוראי הרחוב, ספרי מכונות, חיות פארא-נורמאליות (עולם פנטזיה, זוכרים?) ועוד רבים. האכזות של הספרים וההשקעה

מצד FASA ממש מדהימות, והחלק הכי נחמד הוא הרעיון כי כל הספרים הם למעשה דפי טקסט במטריצה ומשתמשי מחשב משאירים הערות משלהם לצד כל מה שנכתב.

8 - CYBERSPACE
CYBERHERO - אין (לא ציון ולא בטיח), 9.5 - SHADOWRUN

לסיכום

מעבר לחילוקי הדעות ביננו בקשר לעד כמה גרועה שיטת הקרב של SHADOWRUN, אין ממש שיטה רעה בין שלוש השיטות האלו. מעבר לציונים היבשים צריך לזכור שלכל שיטה יש את הדגשים שלה ואת הרעיונות שלה. ב-SHADOWRUN, למשל, גם שיטת הקרב וגם הטכנולוגיה משניים להעיון הפנטזיה בעולם המודרני, מה שמאוד מתאים לאנשים שמתקשים לעבור לסביבה לא מוכרת. לעומת זאת CYBERSPACE, שהיא שיטת הסייברפאנק הסהורה והטכנית יכולה להיות לפעמים מסורבלת מאוד וקשה בקטעים מסוימים ולקח לנו למשל, המון זמן להבין את שיטת המטריצה שלהם, בזמנו.

SHADOWRUN מתאימה מאוד לאנשים חדשים בעולם הסייברפאנק ולאנשים שלא ממש מתלהבים מהרעיון הכללי. השילוב בין פנטזיה לסייברפאנק יצר עולם מעניין ומרתק, מלא סכנות והפתעות שרכש לעצמו קהל שחקנים רחב. CYBERHERO מתאימה במיוחד לאנשים שרוצים ליצור את עולם הסייברפאנק שלהם, לאנשים שלא מתעצלים ליצור ולגוון ולחשוב בעצמם - אנשים שלא דווקא מחפשים את הקלאסי והנורמאלי. אגב, עבודת יצירת האווירה מונחת כולה על כתפי ה-GM, שכן ספר החוקים של CYBERHERO לא מעביר טוב את אוירת העולם. ולבסוף, CYBERSPACE היא שיטת הסייברפאנק הקלאסית, הקשוחה והקשה שמתאימה רק לאנשים שמסוגלים להסתגל לאורח המחשבה של העולם הקודר, הפאנקיברנטי ושמסוגלים להסתגל לקשיחות של השיטה. אנשים המחפשים את הריאליזם המוחלט יהנו מאוד מהשיטה שכן היא טכנית ביותר ומציאותית עד מאוד.

בחרו במה שתרצו, לנו יש את הבחירות שלנו. אבי, למשל, היה בוחר ב-CYBERHERO ובונה בעזרת שיטת הגיבור את העולם של SHADOWRUN, ערן וליאור מעדיפים שניהם את CYBERSPACE, שחקו עד צאת נשמתם.

שיחות עם מורגן לה פיי

מספר הלחשים של מורגן

את ג'יימס האטפילד (הסולן של מטאליקה) לחמש דקות. אל תדאגו, הוא כבר התרגל.

חיסול מקקים.

לחש זה מחסל את כל המקקים ברדיוס של 20 ס"מ מרגלי הכיסא שעליו עומדת מורגן.

מרכיבי הלחש: כיסא ומורגן. לתשומת לבכם: עד לכתובת לחש זה על גבי העיתון, לא נפגע אף מקק כתוצאה משימוש לא נכון בקסם.

הקסמת מורה.

עוד לחש של שחר המאירי. לחש זה נועד להקסים מורה ולגרום לה לחבב את התלמיד שהטיל את הלחש.

מרכיבי הלחש: מבחן עם ציון 85 לפחות.



לתשומת לבכם: לחש זה הוטל רק פעם אחת על ידי שחר, והמורה לפסיכולוגיה שולחת לו פרחים הביתה עד עצם היום הזה.

זמן טיפ.

לחש זה מזמן אוטומטית סכום של 10% ממחיר סעודה כלשהי, מהארנק הקרוב ביותר למטיל.

מרכיבי הלחש: חשבון מסעדה ומלצר זועם.

לתשומת לבכם: הקסם לא עובד בפניעה האט.

זמן ניר צוק.

לחש זה מזמן את עורך העיתון, ניר

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

ברגע נדיר של רצון טוב, הסכימה מורגן לתאר לנו כמה מהלחשים השמישים ביותר שלה בעולמנו המודרני. סחטנו כל טיפת מידע אפשרית והרכבנו את הרשימה הבאה: שנה ביסלי.

לחש זה מאפשר למטיל לשנות את טעמו וצורתו של הביסלי שלו לפי רצונו החופשי, למשל מביסלי בצל לביסלי גריל. מרכיבי הלחש: ביסלי, מומלץ בשקית סגורה.

לתשומת לבכם: הלחש אינו פועל, מסיבות לא ברורות, על ביסלי בטעם טאקו.

עשה דיסק-מן.

לחש עוצמתי זה יוצר, יש מאין, דיסק-מן מתוצרת כלשהי, על פי בחירת המטיל - כולל אוזניות וסוללות להחלפה. מרכיבי הלחש: פיתה (לאכול יחד עם המוסיקה).

לתשומת לבכם: הלחש חסר כל אפקט ללא הלחש המקביל 'זמן-דיסק'.

זמן-דיסק.

לחש עוד זה מזמן דיסק לפי בחירת המטיל, ובלבד שהדיסק נמצא ברדיוס של 666 קילומטר. הדיסק יופיע בתוך הדיסק-מן או הקומפקט-דיסק של המטיל, ללא בעיות עם מקורו.

מרכיבי הלחש: חומס (למרוח בפיתה, כמובן).

לתשומת לבכם: אין כל אפשרות לזמן דיסקים של הלהקה ACE OF BASE, או דיסקים של הזמר הנודע רון שובל.

מלכודת המלאווז הנוראה של שחר המאירי.

את הלחש הזה המציא שחר המאירי, קוסם וזמר לא-נודד הגר בנתניה, כשניסה להמציא לחש לפי השיר TRAPPED UNDER ICE של מטאליקה, אבל כנראה הריח מהמטבח הסיח את דעתו באחד הרגעים הקריטיים, והוא נאלץ לאכול את דרכו החוצה.

מרכיבי הלחש: כל דיסק, תמונה, סיכה, שרשרת, פוסטר וכו' הקשורים למטאליקה.

לתשומת לבכם: מידי פעם מזמן הלחש



צוק, לצורך בידורים עם מורגן. ניר יופיע בתוך פנטגרם שצויר מראש, כשהוא תלוי באוויר במהופך ולובש את מדי הצבא הישנים שלו. כמו כן, ברקע יושמעו ברצף תלונותיהם הרגילות של כל משתתפי העיתון.

מרכיבי הלחש: גיליון וויז עם שגיעות דפוס.

לתשומת לבכם: יש לשחרר את ניר תוך חמש דקות, אחרת יחזור סופית לשירותו בצה"ל, למשך שנה וחצי נוספות.

לחש שליטה בקוביות של מורגן.

בעזרת לחש זה תוכל לגרום לקוביות לעשות כרצונך, כלומר: להכין לך קפה, לעשות לך מסאז', לשיר שירי ארץ ישראל היפה (אם כי הן נוטות לזייף) ואפילו לנשוף קלות על ציפורני ידיך בזמן שהלק מתייבש (השימוש העיקרי של מורגן) - וכמובן להראות את התוצאה שאתה רוצה.

מרכיבי הלחש: מרשמלו (לבן, כמובן).

לתשומת לבכם: יש להדריך את הקוביות היטב פן יגלגלו שבע.

הפיכת מסטיק בנג-בנג לזהב.

לחש זה יהפוך כל מסטיק בנג בנג בטעם פינה-קולדה (בלבד) למטיל זהב שהורו!

מרכיבי הלחש: שן של דרקון זהוב, נוצה מכנף של תזיה מעופף וציפורן מבתולה ניו-יורקית.

לתשומת לבכם: ניתן להחליף כל מרכיב בלחש ביריקה של המפלצת מלוך-נס.

עד כאן כל מה שמורגן הסכימה לספר לנו. אם נסחוט ממנה עוד לחשים נפרסם אותם מייד.



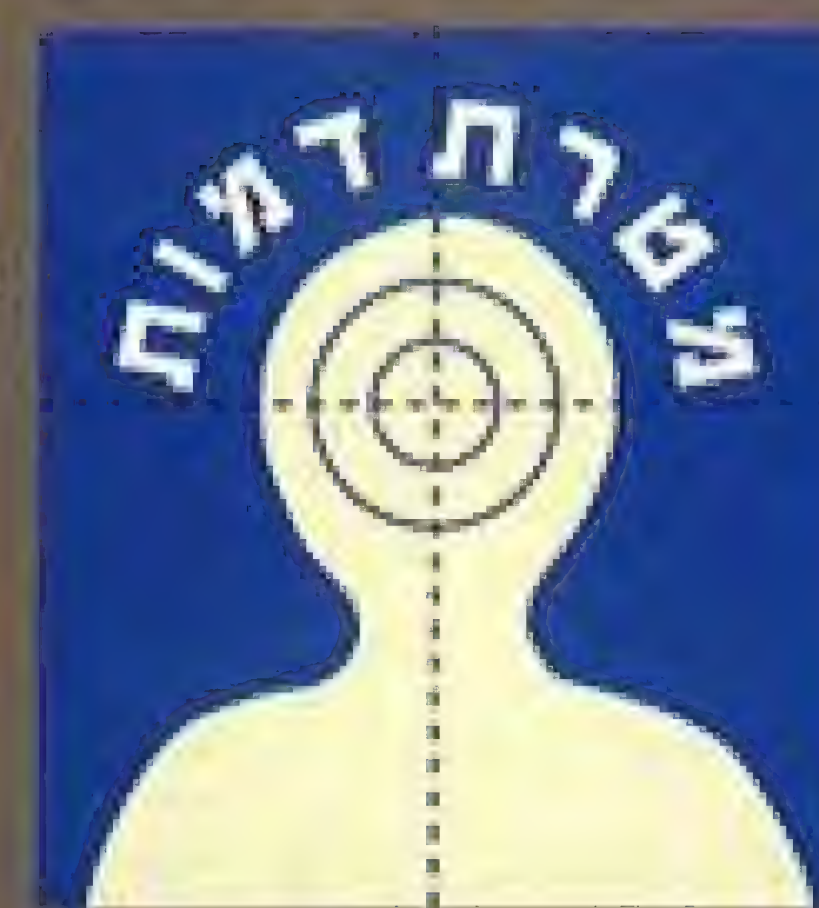
המשחקיה 123

תוכנות שהן ממש משחק ילדים

המשחקיה 1, 2, 3
תוכנות חדשות לגיל הרך (גילאי 3-10),
עם גרפיקה מהממת, קולות משגעים
ואיכויות שעוד לא נראו בתוכנות כחול-לבן.

בכל תוכנה שלושה משחקים נפרדים
המהווים אתגר וחומר לימודי - אך עם זאת
מספקים גם שעשוע והנאה לכל ילד.

להשיג בחנויות המחשבים, האלקטרוניקה
והצעצועים המובחרות.
שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם,
כנרת 13 בני ברק, טלפון: 03-5794711



מאת: ערן
בן-סער

מוכן לעשות הרבה בשביל כסף או
הרפתקה טובה וקצת כסף, כמו שהוא קורא
לזה, ונשכר לעתים קרובות על ידי
תאגידים או כנופיות רחוב למנוון רחב של
משימות.

כדי לתאר את באר בניתי אותו מחדש
בשיטה בה הוא נבנה בפעם הראשונה,
CYBERSPACE של ICE, מכיוון שזו
שיטה מציאותית וקשוחה במיוחד.

באר הוליריי

גיבור הפוקפק

והושקעה בה מחשבה
רבה בפרטים הטכניים
הקטנים, ההכרחיים כל
כך למשחק סיברפאנק
רציני. התיאור הוא של

באר הוליריי המבוסה בן ה-28 (שנת 2090)
שגר כבר 10 שנים בסאן פרנסיסקו.
תכונות: זריזות - 98 (+20%), כושר -
75 (+5%), אמפתיה - 91 (+10%),
אינטואיציה - 96 (+15%), זיכרון - 51 (0%),
נוכחות - 82 (+5%), מהירות - 51 (0%),
היגיון - 77 (+5%), משמעת עצמית - 92
(+10%), כוח - 42 (0%).

מעמד חברתי: עירוני גבוה.

מקצוע: מיוחד, באר משתמש בטבלת
פיתוח משלו ובבונסי הדרגה של החמקן.
דרגה: 9. פיתוח גוף (נק"פ) - 58.

רשימת כשרונות:

תמרון ללא שריון - +55%, תמרון
בשריון קל - +40%, נשקי ירייה - +124%,
נשקי קרב פנים אל פנים - +34%, נשקי
זריקה - +79%, נהיגה - +60%, סביבה -
+35%, שימוש בציוד רגיל - +15%, מעקף
אלקטרוני (פריצה) - +97%, מעקף מכני
(פריצה) - +97%, מארב - +72%, מעקב
והסתתרות - +92%, תרבות - +44%, חוכמת
רחוב - +69%, מנהל - +24%, ניצול - +49%,
מכניקה - +25%, אלקטרוניקה - +30%,
תכנות - 2 (STASIS, ODAC-III) הבחנה
- +69%, אקרוסטיקה - 70%, הערכה -
+25%, עמידות לסמים - +30%, זיוף -
+30%, הימורים - +25%, ספורט - +50%,
רמאות - +45%, הודחלות (דרך פתחים
צרים) - +30%, שליפה מהירה - +55%.

השתלות קיברנטיקות: מ.ג.ו. (ממשק
ניורוני ישיר) מחובר למוח.

באר הוליריי נולד ב-2062 בסירני
שבאוסטרליה. אביו היה יבואן נשק נודע
בעיר ומעמד המשפחה היה שפיר. באר
קיבל חינוך טוב וגדל כ-ילד טוב
ירושלים עד לגיל 15. אז החל מרד
הנעורים של באר - הוא החל להסתובב עם
אופנועים, ללבוש מעילי עור, לחגור כלי
נשק, לשתות ולהתדרדר באופן כללי.
באותה עת עשה גם את הקעקוע המפורסם
שלו: אלדוק הלבקן (מסיפורי הפנטזיה של
מייקל מורקוק) מנופף את אבי-סער, החרב
שואבת הנשמות, אל על.

מודאגים, שלחו אותו הוריו לפנימייה
צבאית, אבל באר נמלט מהפנימייה והחל
להסתובב ברחובות ולבנות לעצמו שם
משלו. בגיל 18 שרדו באר והכנופיה בה
היה חבר - בנק בסירני, במהלך השוד ירק
באר מסטיק שלעם, והמשטרה עלתה על
עקבותיו לפי מכנה השיניים ותבנית DNA
שנלקחה מהרוק שלו. באר נמלט
לאמריקה.

באר הוליריי נחת בסאן פרנסיסקו
בשנת 2080 והחליט להיות אדון לעצמו.
הוא בז לכנופיות ולכוח פיזי. הוא בז
לחברה ולתאגיד העל, הוא בז לחלל
הקייברנטי ומאמין שהמציאות
הווירטואלית תשעבד מיליונים עד לסוף
המאה. הוא מאמין בשלושה עקרונות:
לשרוד, לעשות כסף ולחיות על הקצה
וארבעה דברים, בעצם, אם מחשיבים את
התמכרותו של באר לבירה מתוצרת
אוסטרליה.

בסאן פרנסיסקו יצר לעצמו באר שם
מיוחד במינו: הוא שילוב של לוחם רחוב
ושל חמקן, ואין שני לו בכל המדינה. הוא
זריז, פיקח, ערמוני ואכזרי למדי. הוא



מאת: ע.ד.

ע.ד., שכבר כתב לנו סיפורים נהדרים בעבר, חוזר עם סיפור סיברפאנק משעשע על אודות פורץ חלקלק, וקצין ביטחון שעדיין לא איבד את זה:

הפורץ החלקלק התיישב מול מסופו ונאנח בסיפוק. סוף סוף השיגו ידיו הארוכות את התוכנה שחיפש. בכפו נח כעת מולטי-דיסק מבריק, שנגנב באותו בוקר מסניף מקומי של המכון למדעים מתקדמים. על המדבקה היה השם - "מסרשמיט" ואחרי התיאור - "תוכנה לפריצה. מתוכנתת לפצח קודים במערכות תקשורת צבאיות ו/או קווי ממסר תאגיד. לשימוש מסווג בלבד."

הפורץ החלקלק הכניס את המולטי-דיסק למסוף, חבש את קסדתו וכפפותיו, והחליק לתוך עולם הביניים הקודר שבין מרחב קיברנטי למרחב קיברנטי. התוכנה שטען החלה לעבוד. מסביבו התגשם גוף משונה של רכב פרימיטיבי - מן כלי טייס מכונף, בעל מרחף בחרטומו. על הכלי ניצב מקלע מסורבל בעל כן מסתובב.

הפורץ החלקלק הופתע מעט מהאופי שבו פעלה התוכנה, אך הוא החל להשתמש בה מייד. אצבעותיו תופפו על המקלדת והוא גלש לעבר יעדו: המרחב הקיברנטי של תאגיד קיברקו - מערת הרקון דיגיטלית, מלאה בשכיות חמדה ממוחשבות, המחכה לאכזר הקיברנטי שיבוא ויבזוז אותן.

שולי המרחב התאגידי החלו להתגלות, גיליונות זוהרים של מידע סתמי, המייצגים יחסי-ציבור והסברה מטעם החברה, לכל המשתמשים הזרים שנקלעו לתחומה וגם פקודות הפעלה פשוטות, לשימושם של פקידים זוטרים. הפורץ החלקלק טס מעבר לכל אלה, וניווט את האווירון עמוק יותר. עולם חדש החל להתגלות בפניו. שורות מנצנצות וקווים מרצדים שסימנו את הגבול בין הסתמיות החיצונית ללב המרחב הקיברנטי: נוסחאות אלקטרוניקה, פטנטים, תוכנות מסווגות וסודות עסקיים. הפורץ החלקלק רצה למות מרוב עושר, או אושר.

★

קצין הביטחון חיסל עוד סופגניה ופיהק. עוד לילה משעמם של פיקוח אפרורי. רק שלוש וחצי שעות לסיום

המשמרת ואחר כך - שינה מתוקה. הוא נשען על הכיסא והמהם לעצמו, בעודו חושב על תפקידו - כלב שמירה של המרחב הקיברנטי של התאגיד. מסביבו צפצפו כמה מסופים, כולם מאוישים על ידי אנשי ביטחון אחרים. חברה גדולה כמו קיברקו לא סומכת רק על כלב שמירה אחד במלונה שלה. ובכל זאת, הוא היה קצין הביטחון - ראש וראשון לכולם, ומולו ניצב המסוף שפיקח על מערך ההגנה

המרכזי של החברה. קצין הביטחון ידע שזהו מצב חירום ופעל בהתאם. הוא ביקש מהמחשב לטעון את תוכנת ההגנה החזקה ביותר והמערכת העלתה קובץ בשם "ספיטפייר". הקצין נטל את ציודו האישי והתחבר אל המרחב הקיברנטי. הפורץ החלקלק צלל לתוך לב התאגיד, מוקסם ממה שראה סביבו. האתר היה רחוס במידע טהור - אוצר בלום שלא יסולא בפז. הפורץ החל להקליד פקודות

התמודדות



החשוב ביותר, גדר החייץ שבין עולמם האפל והרעב של הפורצים, לבין אבן החן הנחשקת של לב התחום התאגידי. הקצין גרד את כרסו והתכוון לקחת עוד סופגניה, כשלפתע הבהב המסוף ואזעקה צורמת נשמעה באולם. הדפס מידע על המסך הודיע על חדירה בדרג ה'. מישו או משהו עבר דרך כל המחסומים ומערכות ההגנה והיה על סף כניסה למח

העתקה והעברה כשפתאום הופיע משהו מאחוריו. כלי טייס מכונף, דומה לשלו, ירד אליו במהירות עצומה. ועוד לפני שהספיק הפורץ להגיב, פתח המטוס באש. הפורץ ביצע היפוך מסובך וכמעט שפגע בתוכנה לבקרת טילים. לאחר מכן שינה הפורץ כיוון ופתח במרחף אחרי אויבו. הוא הפעיל את המקלע, וזה החל לירות מטחי אור לעבר זנבו של מטוס היריב. האויב

ביצע בריחה חפוזה לעבר טור ארוך של קבצים מכווצים וניצל מהשמדה בטוחה. הפורץ החלקלק פלט קללה עסיסית והמשיך לטוס בעקבות היריב, אולם זה לא נראה בשום מקום. הפורץ החל לחשוב שהירות פגעו באויבו, כשלפתע הגיח זה מאחוריו כשמקלעו יורק מוות זרחני. כנף מטוסו של הפורץ נפגעה והוא החל לאבד איזון. האווירון היטלטל בפראות, מקלקל את ניסיונותיו של הפורץ לפגוע ביריב.

וירטואלית



הלה המשיך לעקוב אחריו, משחרר לעתים צרור ממקלעו ואת שאר הזמן מבלה בתמרוני חמיקה. זוג המטוסים חלף על פני לב המרחב הקיברנטי והגיע לשוליים. קצין הביטחון נהנה מהמאבק. השטח המקומי היה ידוע לו והוא שלט היטב בתוכנה שבה השתמש. הגאווה עלתה לראשו, ובפרץ של ביטחון עצמי הזניק הקצין את מטוסו, עד שאווירון היריב סס

מנהליים. מטוס האויב סס בעקבותיו עדיין, כנראה על מנת לשגר אליו את המכה המכרעת. קצין הביטחון ידע שעליו לעשות משהו, ומהר. הוא הקפיא את תוכנית "ספיטפייר" והתנתק לרגע מן המרחב הקיברנטי. בזריזות רבה נטל הקצין מולטי-דיסק והכניס אותו למסוף. לאחר מכן הוא התחבר שוב למרחב הקיברנטי והפעיל מחדש את "ספיטפייר",

ממש לצידו. הוא הביט בדמותו הוירטואלית של הפורץ וחיך לעברה חיך לעגני. הפורץ החזיר אליו מבט מריד והאיט ממהירותו בפתאומיות. עכשיו שיחק קצין הביטחון בתפקיד הנרדף, ובזמן שלקח לו לקלוט את המצב, הספיק הפורץ להכניס צרור כדורים בוער לתוך זנב מטוסו. הקצין זעק בכעס, בעוד רכבו צולל מטה ושוקע בתוך ים של תדפיסים



בדיוק לפני שמטוס האויב יירט אותו. הקצין החל למשוך זמן בעזרת סדרה של משחקי מחבואים עם היריב, בעוד המחשב טוען בשבילו את "הוביצר" - תוכנת עזר למלחמה בפורצים הרוכבת על תוכנות הגנה פעילות ומשבשת באופן וירטואלי את השגרות ותת השגרות של כל תוכנת פיצוח פעילה ועוינת בסביבה.

הפורץ גיחך בעונג. הקורבן שיחק איתו מחבואים וזה סימן שהוא פוחד. הפורץ הסיק מכך שיש ביכולתו לחסל את האויב ולחדור שוב ללב המערכת, ועל כן הוא חיפש את יריבו במשנה מרץ. לבסוף הוא מצא את האויב מקרטע מאחורי קיר של מטריצות מפתח מערכתיות. הפורץ הנהיג את מטוסו לעבר היריב והתכוון להשחיל את הצרור האחרון והקובע בתוך מיכל הדלק, כשלפתע הופיע על חרטום מטוס האויב תותח מסיבי. הפורץ גנח בהפתעה והחל לברוח. חושיו הודיעו לו שנשקפת לו סכנה. מטוסו כמעט ויצא משולי המרחב הקיברנטי, כאשר פגעו בו מטחי התותח וקרעו אותו לשביבי מידע משניים.

קצין הביטחון גיחך קלות והניח את קסדתו על השולחן. הוא ידע שמחכה לו העלאה, מייד לאחר שיתן דו"ח על המבצע הזה. כמובן בשארה לו עוד חצי שעה לסיום המשמרת, והקצין כבר הרגיש את המיטה קוראת לו בקול מומין ומפתה. רק דבר אחד עדיין הטריד אותו - מאיין השיג הפורץ הממוד תוכנת פיצוח מתוחכמת כל כך?

הפורץ החלקלק היה חלקלק מזיעה. הוא חבט במקלדת בזעם וגירף בפראות. בשבילו היה זה לילה מבובז, הרבה השקעה ומאמץ והתוצאה: אפס. התוכנה היתה די טובה, אבל כנראה לא טובה מספיק. הפורץ שקל להיפטר ממנה, היה מסוכן להחזיק בה מבחינה חוקית. אבל לאחר הרעד קצר הוא התעורר. בכל זאת היה מדובר רק בגיחה כושלת לתאגיד אחר. יש עשרות אפשרויות אחרות...

הוא טען שוב את "מסרשמיט" והתביית על מרחב קיברנטי חדש.



הכניסו את הנאשם הבא בחורים, אין לי את כל היום בשביל זה...



ובכן, סהרון, בן הקזע האקווי הידוע בהון עורו הנחוצ...



האם אתם מודה בבידה באקרוסליס עירנו ה--

אני מודה שיש לכם חוצפה להאשים אותי בשטות הזאת

אשם, אם-בק. קחו אותנו למכלאה. קדימה בחורים!



תוריד את הייד"ם, בחור...



כעבור מספר שעות

אחחח... הנאשם...

בוקר טוב! אש-כחול!



ומי אתה?

אני אש, אסיר פוליטי בדיוק כמוך.



ירוקים, פחולים, אדומים... אף אחד אינו בטוח יותר. הפעם זה נקצו וציעו...

שמעת על זה אבל לא רצית להאמין...



מועצת אקרוסליס החליטה לבסוף להפטר מכל הצבעונים.



הם אני סרבת בתחילה. אני ובכלל, ריב הקזע האדום, אנו אנשים שוחרים שלום, ולא מדיקים. במקצועי אני מורה, ואתה?

אני שכיר-חרב, ובכל-זאת נעים להכיר, אש.

המשל בגליון הבא

למכירה

- ★ למכירה מגה דרייב + המשחקים מורטל קומבט 1 ו-2, סחרור מסוכן ואלדון. כמו כן למכירה גיים גיר + קלטת בעלת 4 משחקים + שנאי + טראבל דאק + אולימפיק גולד. ליאור בוקובסקי, 04-766824.
- ★ למכירה במחירי חיסול כל חפצי AD&D, ספרי כיסוף ו-D&D, נמרוד פריאל, 09-441715.
- ★ למכירה גיים גיר + תוספות + 7 משחקים. קונה ומוכר משחקי סגה. בן, 03-395827.
- ★ למכירה מחשב אוליבטי 40M HARD DISK 286, מורחבת, מסך SVGA, 1024K זיכרון פנימי, דור, 07-517898.
- ★ למכירה משחקים חדשים: הוויקינגים, ספייס קווסט, לוחם הרחוב, מורטל קומבט ועוד. אלעד בר-נתן, 03-9649754.
- ★ למכירה סאונד בלאסטר + 2 רמקולים + תוכנות ב-300 ש"ח. כמו כן למכירה משחקים חדשים ל-CD-ROM: IRON HLIX, CRITICAL PATH, סייטי 2000, מלחמת הכוכבים ו-CD עם 4 משחקים, כל אחד ב-190 ש"ח. בועז, 09-344043.
- ★ למכירה המשחקים: קירנדיה 1 ו-2, שד משחת, אי הקופים 2, לארי 5 ו-6, סים סייטי 2000, קינג קווסט 5, סאם ומקס ו-PINBALL - כל אחד ב-15 ש"ח. כמו כן למכירה FANTASIS, פרדי פארקש והאורגים - 85 ש"ח כל אחד, דרור, 08-432598.
- ★ למכירה משחקים חדשים במחירים זולים מאוד: לונה פארק, אחרון גיבורי הפעולה, כדורגל תלת מימדי, FIFA SOCCER, הסיירה, SANGO 2, ACTIN והחדשים ביותר: ROBINSON, THE HORD, JAZZ JACK RABBIT, BLUE FORCE ועוד רבים אחרים. בועז, 04-917536, שחר, 04-912903.
- ★ למכירה/החלפה קווסטים ומשחקים חדשים: יומן של הטנטיקל, ספייס קווסט, לארי, סים סייטי, מורטל קומבט, FIFA ועוד רבים אחרים, ב-50 ש"ח כל אחד. אלון גבאי, 03-9644592.
- ★ למכירה המשחק גובלינים 1 כולל קודים וחוברת מקורית ב-70 ש"ח. אמיר נאור, 07-710594.
- ★ למכירה המשחק יומן של הטנטיקל באריות מקורית ב-80 ש"ח. שי או ניר, 03-5613096.
- ★ למכירה/החלפה משחקים חדשים ומקוריים שעטיפתם לא נפתחה: הקס, קורנדרו, עולם אחר, לוחמי המעורות, ועם האלים, לוחמי התהילה, כדורגל ליברפול, הסיירה ועוד רבים. אלעד בר נתן, 03-9649754.
- ★ למכירה מחשב SX 386 + מסך VGA מתוצרת פאקדר בל, זיכרון 4MB + כונן

- קשיח 80+40 MB + סאונד בלאסטר + מקלדת + גיימסטיק + עכבר, הכל במצב מצוין. שניא פולני, 09-697968.
- ★ למכירה המשחק אוסקר למחשבי 386 ומעלה, במחיר מפתיע של 55 ש"ח. רן אטלס, 03-6357810, לא בשבת.
- ★ למכירה המשחק ציפורי הפלדה במחיר מציאה של 65 ש"ח ועוד משחקים למגאסון בחצי מחיר. אסף, 09-445287.
- ★ למכירה משחקים חדשים באריות: פרה-הסטוריה, הרפתקאות מילי, חולית, לארי, סטריט פייטר, הרפתקאות במצולות והשבילונים במחיר של 50 ש"ח כל אחד. עומר, 08-232864.
- ★ למכירה גיים בוי + קלטת TETRIS, כחדש, ב-250 ש"ח בלבד. בועז, 08-232864.
- ★ למכירה תקליטור אינקה 2 ל-CD-ROM ב-140 ש"ח. בועז, 08-232864.
- ★ למכירה סאונד בלאסטר פרו, נדב, 03-9654397.
- ★ למכירה סגה מאסטר סיסטם לטלוויזיה מולטיסיסטם + 10 משחקים + אקדח + גיימסטיק + משקפי 3D ועוד. צביקה, 08-491606.
- ★ למכירה משחקי מחשב מקוריים: מייקל ג'ורדן, אי ספייס קווסט 4 ועוד. איציק, 08-800105.
- ★ למכירה משחק כדורגל חדש ומעולה של חברת מיראד' - 50 ש"ח. אלון גבאי, 03-9644592.
- ★ למכירה סגה מאסטר סיסטם + 2 ידיות + אקדח + משחקים. אורי, 07-424881.
- ★ למכירה סגה מאסטר סיסטם + כל התוספות + שני משחקים פנימיים ב-150 ש"ח. בנוסף למכירה משחק לגיים בוי נינג'ה קיד ב-40 ש"ח. מאיר, 03-5401507.
- ★ למכירה ווילי ביימוש, קינג קווסט 6, אי הקופים 2 ואינדיאנה ג'ונס. הראשון שיקנה 2 משחקים לפחות יקבל את המשחק המפתחת למארמון מקורי, בחינם. יובל, 03-93019075.
- ★ למכירה המשחק אמזונס במחיר נוח ובמצב טוב. אחיעד זירמן, 03-5522767.
- ★ למכירה משחקים חדשים באריות מקורית מארצות הברית: 94, SCOCER, 4 משחקי כדורגל ועוד המון משחקים חדשים להחלפה. עידן, 08-641153.
- ★ למכירה/החלפה משחקי מחשב: לארי 6, מקס בדרכים, DUNE 2, סים סייטי 2000, אי הקופים 2, גבריאלי, אינקה 2, בודד באפילה 2, יומן של הטנטיקל, טיטוס השועל, פגיון הדמים, גובלינים ועוד רבים אחרים. בן בלד, 06-333873.
- ★ למכירה משחקים מקוריים וחדשים במצב מצוין: מורטל קומבט, W.W.F III, II

הצילו

- ★ הצילו! תקועים במשחק נער הנבואה בשלב של שעון החול. בתמורה נעזר במשחקים כמו לארי 1,5,6, סם ומקס, יומן של הטנטיקל, הטוב הרע והרוקה, רצח במימיו ועד. ברק או אבשלום, 02-780626.
- ★ הצילו! דחוף! צריך עזרה בשלב 5 (סדינה) ברוג' רביט בניים בוי. מוכן לעזור בקווסטים בתמורה. יובל, 03-9319075.
- ★ הצילו! תקוע במשחק לארי 6 - איך משיגים מים מינרליים? תקוע גם בספייס קווסט - לאן טסים אחרי שהמסעדה מתפוצצת ומקבלים שדר מ-GOLIAT? בתמורה אעזור בחקירה משטרתית 3 ועוד. אייל, 09-925253.



- ★ הצילו! תקוע במשחק אינדיאנה ג'ונס - בעקבות סורה של אטלנטיס, בתמורה אעזור באבודים בזמן, לארי 6 ואבירי האלים. עידן, 03-5747697.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה באי הקופים 1 - איך נכנסים אל ראש הקוף? תום, 08-594180.
- ★ הצילו! מי שמוכן לעזור לי בגובלינים 1 אעזור לו בסוכן סמוי, מערות הקריסטל 1, שכחו אותי בבית 2 ועוד. מורי, 03-9330527.
- ★ הצילו! זקוק לעזרה במשחק LANDS OF LORE - מה עושים במכרות, או איך שוכרים את המחסום של סקוטיה? למושיע אעזור כמעט בכל קווסט. ספי, 04-371316.

מועדינים

- ★ מעוניין לקנות את המשחק הרצון

- לעוצמה 2 או להחליפו במשחקים הרצון לעוצמה 1 והאורגים (כולם באריות מקוריות). נועם כהן, 06-988547.
- ★ מעוניין להשתמש במדפסת צבעונית איכותית בעבור סכום טוב. עמית, 09-5057733.
- ★ מעוניין להחליף משחקים כמו: יומן של הטנטיקל, סופר פייטר, ווילי ביימוש, אוסקר ועוד רבים. אורון, 08-957447.
- ★ נפתח מועדון מעריצים יחיד ומדליק של מסע בין כוכבים אשר ניתן למצוא בו הכל. למידע נוסף נא לשלוח בול לכתובת: מסע בין כוכבים - מועדון המעריצים הישראלי, ת.ד. 7072, חולון 58112.
- ★ מעוניין להחליף את המשחקים פרדי פארקש, סאם ומקס, אי הקופים 2, כוח המחץ והאורגים תמורת המשחקים קינג קווסט 5, פוליס קווסט 3 והסוד האפל ביערות העד. כל המשחקים מקוריים באריות ובמצב מעולה. אבי, 09-494187.
- ★ מעוניין להחליף משחקים חדשים למחשב. עידן או אריה, 08-641153.
- ★ מעוניין לקנות משחקי מחשב מכול הסוגים. בן, 06-333873.
- ★ מעוניין להתכתב עם אוהבי וויז, מחשבים, ספרי פנטסיה, ספרי משחק ומוד. דרור בסלו, כפר מל"ל 45920.
- ★ מעוניין להחליף את קינג קווסט 5 בתקליטור תמורת אינדיאנה ג'ונס - אטלנטיס בתקליטור. ניתן גם להחליף תקליטורים אחרים. גל, 09-953724.
- ★ לכל הנואשים מוכרים פתרונות ספייס לכל משחק קיים במחיר סמלי. אוהד, 09-989322, אופיר, 09-915737.
- ★ מעוניין לעזור במשחקים הבאים: לארי 6, אבודים בזמן 1, אינדיאנה ג'ונס וגורל האטלנטיס, יומן של הטנטיקל, סם ומקס ועוד. יובל, 03-5408483.

משחקי תפקידים

- ★ מעוניינים להקים קבוצת מיני D&D, אין צורך בניסיון, באזור חדרה. תום, 08-594180.
- ★ שהים ושני שחקנים מחפשים קבוצה של עוד 4 שחקנים באזור רחובות בגילאי 12-9. נתנאל ברגר, ויצמן 30 דירה 18, רחובות.
- ★ שהים מעוניין להקים מועדון מבוכים ודרקונים לגילאי 12-9. המועדון יתקיים ביישוב עומר. עדיפים ילדים עם ניסיון ושהים נוסף. דורון בר-גיל, 07-467186.

MEDIA VISION

גם אתה יכול...

באג מולטיסיסטם בע"מ, נציגת Media Vision בישראל, שמחה להציג מוצרי מולטימדיה מהשורה הראשונה במחיר אטרקטיבי בשורה התחתונה. Media Vision - השולטת ב-45% משוק המולטימדיה בארה"ב, מייצרת כרטיסי קול 16 bit, ערכות מולטימדיה, כרטיסי תצוגה מהמתקדמים בעולם, תוכנות משחק ולומדות אשר ישיבו את המחשב שלך. ניתן להשיג בחנויות המחשבים המובחרות.

ערכת מולטימדיה DoubleCD 16

כוכב 999 ש"ח

- כוכב CD-ROM
- מהירות כפולה PHILIPS
- כרטיס קול 16 bit
- תקליטור משחק

ברג'ס לעריכת וידאו PRO MOVIE STUDIO

כוכב 979 ש"ח

- הכרטיס המאפשר עריכת קטעי וידאו מלאים
- 30 תמונות בשניות

ברג'ס קול, PRO AUDIO 16 BASIC

כוכב 339 ש"ח

- כרטיס קול 16 bit
- הקלטה והשמעה 16 bit סטריאו
- תואם 100% ל-Sound Blaster
- סינטיסיזר מתקדם

משחקי CD-ROM

Critical Path

כוכב 255 ש"ח

הרפתקה מסמרת שיער בשילוב קטעי וידאו תלת מימדיים.

Quantum-Gate

כוכב 230 ש"ח

משחק שהוא סרט וידאו אינטראקטיבי.

Plantit

כוכב 213 ש"ח

סדרה של 3 תוכנות של יומן אלקטרוני הנשלט בעזרת קולך.

I can Read

כוכב 102 ש"ח

סיפורים משעשעים המלמדים ילדים כיצד לקרוא באנגלית.

המחירים אינם כוללים מע"מ • Sound Blaster הינו סימן רשום של חברת Creative Labs.

יבוא ושיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, רח' כנרת 13 בני ברק
מל. 03-5794 711, פקס. 03-570817 4

MEDIA VISION

BUG

חומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי



התנועה
לשימור
משתמשים
בישראל

shimur.net